PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

KIBERZONA

9/99 kaina 5.5 Lt www.kiberzona.lt

ISSN 1392-4915

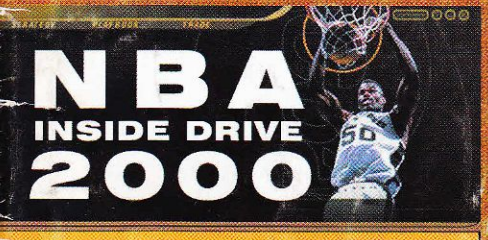
9 771392 491004

PERGALĖS STRATEGIJA: Interviu su QUAKE II čempionu

DIRBTINIS INTELEKTAS



HALF LIFE
Team Fortress



NAUJOS KARTOS RELIGIJA

GALAXY: Tolimų žvaigždynų spindesys

KNIAZ: Legendy Lensnoj Strany

FADING SUNS: Noble Armada

EXPERT POOL

GTA2





Gabriel Knight III



HARD & SOFT
kaip pasirinkti grafikos spartintuvą?



TACHYON: The Fringe

Šiame numeryje skaitykite:

Leidžia firma "Pusė".
Leidėjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas
Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Domantas Kareckas, Dima LT, Exas, Ernis, Andriuxa, **Kęstas**
Dizainas ir maketavimas: Gabrielius Mackevičius

Mums rašykite:
Vilnius 2600,
KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Užs. Nr.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.
Tiražas — 8 000 egz.



Jei niekas staiga nepasikeis, **Gabriel Knight III** bus paskutinis vien tik nuotykinis **Sierra** kompanijos žaidimas. Ar pamenate tuos laikus, kai **Sierra** vienu metu kūrė mažiausiai pustuzinį nuotykių žaidimų bei jų tęsinių? Gaila, tačiau dabar jau viso to nebėra. Kiek pažaidus bandomąją **Blood of the Sacred, Bloodof the Dammed** versiją (beta), šią padėtį galima palyginti su tuo, jei po **Warcraft 2** staiga būtų nutarta nebekurti realaus laiko strateginių žaidimų. Visai gali būti, kad šiuo metu kuriamas **GK3** yra dar vienas nuotykių šedevras.

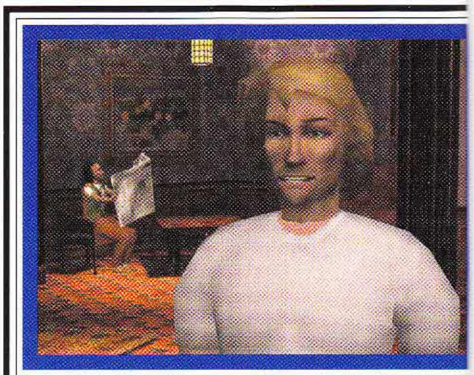
Jei esate šios serijos gerbėjas, žaidimas tikrai jums labai patiks. Beje, jei jūs nuotykių mėgėjas, o tai yra jūsų pirmasis *Gabe*..., leiskite paklausti, kodėl nežaidėte ankstesniųjų dviejų dalių? Gal ankstesnėse žaidimo dalyse ir nepastebėsite herojų santykių subtilybių, tačiau ši mistinė detektyvinė istorija tikrai jus įtrauks. Vienintelis dalykas, dėl kurio jums teks gerokai pasukti galvą, tai žaidimo mįslė, kuri, kaip visada, kietas riešutėlis – joje persipina tikros geografinės vietovės, istorija, intriguojanti paslaptis ir neįtikėtinas *Jane Jensen* pasakojimas.



T U R I N Y S

GK3 žaidime vyksta daug įvairiausių dalykų. Visų pirma, veikėjų evoliucija, kurią netrukus aptarsime. Toliau – pagrindinė istorija, kuri tarsi paimta iš gero romano. Veiksmo vieta yra *Rennes-le-Chateau*, "mažas miestelis su garsia praeitimi", kaip Gabe (kitaip – Gabrieliui) pasako viešbučio administratorius. Apie tą praeitį galėčiau jums kai ką papasakoti, tačiau to nedarysiu. Jums teks patiems nukeliauti į istorijos muziejų. Čia Gabe gali truputį pasiskaityti ir sužinoti apie *Saunicre* – abatą, kuris prieš šimtą metų *Rennes-le-Chateau* miestelyje stebuklingai praturtėjo. Kadangi šį regioną skirtingu laiku aplankė beveik visos iki šiol egzistavusios imperijos ir barbarų gentys, todėl teorijų, iš kur galėjo atsirasti tie turtai, netrūksta. Bet kur kas svarbiau sužinoti, ar *Saunicre'io* turtų šaltinis vis dar egzistuoja.

Tačiau Gabrielis yra čia ne dėl to. Gabrielis seka paskui du žmones, kurie pagrobė Princo vaiką, kurį šis turėjo saugoti (tai bent!). Nepasiruošęs ir pasimetęs Gabe, užsidirbęs kelis smūgius į galvą, atsekė juos į *Rennes-le-Chateau*. Miestelis dažnai lankomas turistų, taigi aplinkui pilna visokio plauko tipų, kurie gali būti susiję su pagrobimu ir prisidėję prie suokalbio, o gali būti tik atsitiktiniai žmonės. Taip prasideda Gabe nuotykiai.



Pasakojimo nuotaika panaši į Agatos Kristi istorijas. Jūs pasijusite tarsi žaisdamas *Dešimt mažų negriukų* arba *Rytų ekspresą*. Gabe, kankinamas įtarimų, apsistoja viešbučio kambaryje. Jo tikslas – sužinoti ką, kas ir kodėl veikia. Netrukus Gabe susitinka su žmonėmis, kurie akivaizdžiai žino daugiau nei sako. Jie neatskleidžia informacijos todėl, kad nepažįsta ir nepasitiki Gabe, ar todėl, kad pernelyg gerai žino, kas jis toks?

Beje, mūsų herojų Gabrielį Naitą vėl įgarsina *Tim'as Curry*, kurio balsas skamba panašiai kaip Gabrielio Naito balsas pirmoje žaidimo dalyje. *Dean'o Erickson'o* Gabrielis Naitas buvo šaltakraujiškas kaimietis, o *Curry'io* įgarsintas veikėjas primena įžvalgų Kazanovą. *Curry'io* Gabrielis Naitas vėl kalba tokia pačia intonacija, tačiau jaučiasi, kad jis pasimokė iš savo nuotykių. Pačioje žaidimo pradžioje jis seka du pagrobėjus, kurie gali būti apsistoję tame pačiame viešbutyje. Prisistatydamas įvairiems sutiktiems žmonėms, jis užmezga paviršutinišką pokalbį ir klausia, kada šie atvyko, bandydamas nustatyti, ar tai tie žmonės, kurių jis ieško.

Panašu, kad jis tapo geresniu tyrinėtoju ir į *Schattenjager'io* darbą pradėjo žiūrėti rimčiau. Tačiau tai nereiškia, kad jis nustojo žavėtis moterimis. Dauguma šių niuansų (veikėjo charakterio niuansai kompiuteriniame žaidime, ar įsivaizduojate?) atspindi rašytinę versiją, kuri ir vėl aukščiausio lygio. Žaidimas dažnai pakeri ir sukrečia taip, kad nugara perbėga šiurpulys.

V E I K Ė J A I

Paslaptinga nuotaika neįmanoma be gerų veikėjų. Ši dalis turi daugiau veikėjų, jie labiau atsiskleidžia kaip asmenybės. Žaisdami šį žaidimą, sutikome muziejaus prižiūrėtoją, kuris jau visko matęs gyvenime ir viskuo bodisi, kvailoką aukštuomenei priklausančią amerikietę bei jos palydovą, sumanią ir gražią gidę (ir be galo malonią, bent jau Gabe), taip pat paslaptingą lobių ieškotoją, labai mandagų administratorių, seną Gabrielio draugą ir dar daug kitų.

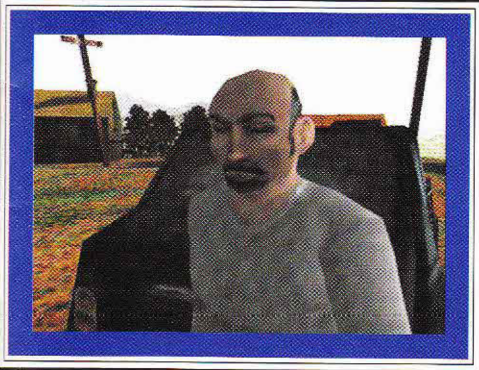
GK3 veikėjai yra labai ekspresyvūs. Čia yra žmonių, su kuriais susidūrus jų nustebimas atsispindi išplėstose

akyse ar atvipusiame žandikaulyje. Jie keičia pozas, spaudžia rankas, pasitaiso drabužius, o reikšdami nustebimą ar nerimą, delną deda ant krūtinės, taip pat raukosi, šypsosi. Beje, jų veiduose galima įžvelgti net neutralią išraišką.

Dar įvairesnė pagrindinių veikėjų animacija. Tik pažiūrėkite, kaip Gabe juda. Jis nesisukinėja 90 laipsnių kampu kaip kareivis rikiuotėje. Prieš pakeisdamas kryptį, jis iš pradžių natūraliai pasuka galvą ir tik po to pasisuka visu kūnu. 3D variklius leidžia fantastiškai atvaizduoti veikėjus.

Akivaizdu, kad šiai daliai naudotas varikliukas, kuriuo pakeistas **GK2** FMV, yra svarbus pokytis. Nors kai kurie žaidėjai gal ir ilgisi senojo varianto (vis dėlto tai buvo gal vienas iš pustuzinio žaidimų, tikslingai panaudojusių





FMV), naujasis 3D varikliukas pasiteisino ir yra svarbi žaidimo dalis. Tai ne tas atvejis, kai sakoma: ką gi, juk dabar viskas 3D.

DABAR VISKAS TIK 3D

3D Interfeisas yra tikrai unikalus ir skirtas ne tik pasigėrėjimui – jis, be to, ir labai naudingas. Kameros valdymu jūs užsiėmęs netgi labiau nei Gabrieliu. Ją galima sukinėti, pakelti, nuleisti ar pakreipti taip, kad būtų įmanoma pažiūrėti, kas yra objektų viduje. Pavyzdžiui, palenkus kamerą galima pamatyti, kas yra šiukšlių dėžėje ar konteineryje, patikrinti, ar kas nors nepaliko užuominų ar pėdsakų. Tai patiks žmonėms, mėgstantiems *Tex Murphy* detektyvines istorijas, kuriose aplinka yra visiškai užbaigta. Šiuo aspektu **GK3** panašesnis, nes visi objektai yra trimačiai. Pelės pagalba Gabe gali judėti po visą erdvę, tačiau aš šia funkcija naudojuosi retai. Man labiau patinka žaisti su kamera. Gabrieliui kalbantis su žmonėmis, jums nereikia nuolat kreipti dėmesį į tai, kas yra priešais jį. Kamera juda nepriklausomai nuo herojaus, o jis atsiranda ekrane tik susidūręs su kuo nors. Taigi Gabe nereikia perkėlinėti prie kiekvieno daikto, kurį jūs norite ištirti. Gabe gali stovėti kambario kampe, tuo tarpu kamera tyrinėja toliau. Tarkime, apžiūrinėjate paveikslus, esančius kambaryje, jūs netgi galite girdėti Gabe komentarus, nors jo ekrane ir nebus. Taip panaikinama didžiausia nuotykių žaidimų blogybė – betikslis herojaus blaškymasis šen bei ten. Jei Gabe pamato kažką, ką nori pakelti ar atlikti su juo kokį nors veiksmą, jis atsiduria ekrane, kad padarytų tai, nebent atsiranda kokia nors kliūtis, neleidžianti to padaryti.

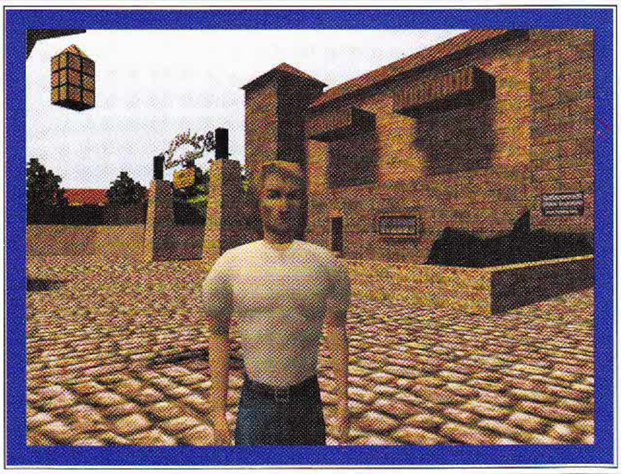
Taip pat šią sistemą galite naudoti stebėjimui, kas vyksta aplink jus. Pasukinėkite kamerą ir galbūt pastebėsite, jog koks nors žmogus visą laiką būna tose pačiose vietose kaip ir jūs. Nepriklausoma kamera jus tarsi paverčia vaiduokliu, sekiojančiu Gabe (labai tinkamas efektas paslaptingai atmosferai). Gaila, tačiau vaikščioti kiaurai sienas negalite: tai padėtų įminti paslaptį, tačiau būtų



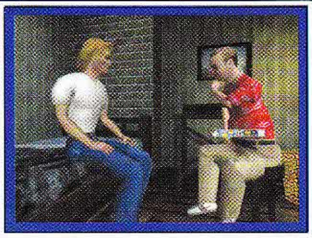
jau apgavystė. Garso kolonėlės turi būti įjungtos, nes garso vaidmuo žaidime yra be galo svarbus. Kiti žaidimo dalyviai judėdami sukelia triukšmą. Kartais pasigirsta garsinė užuomina (žingsnio aidas, atsidarančios durys), pranešanti, kad kažkas kažkur vyksta ir to kažko reikia ieškoti. Kaip ir senuosiuose **Sierra** nuotykių žaidimuose, kaip jums sekasi žaisti, rodo taškų sistema. Visai nebūtina surinkti kuo daugiau taškų, kad laimėtumėte. Kuo aktyvesni esate, tuo daugiau aptinkate užuominų, ir tuo geriau žinote, kas vyksta. Todėl veiksmo sekimas ir tyrinėjimas kameros pagalba turi savų privalumų.

IKONA: PAMAČIAU IR NUGALĖJAU

Užlipus pele ant objekto ar asmens, užsidega visi su tuo objektu susiję paveiksliukai. Man tai labai primena *Lucas Arts* **Sam & Max, Hit the Road** nuotykių žaidimų kartą. Čia yra *Inspect* paveiksliukas, kuris kameros vaizdą iš karto sutelkia į pasirinktą objektą. *Look* paveiksliukas privers Gabrielį trumpai apibūdinti objektą. Jei objektą galima atidaryti, atsiras durys, o jei jį galima kaip nors panaudoti (aktyvizuoti), pasirodys eilė jungiklių. Taip pat yra specialūs paveiksliukai, sukurti ypatingoms operacijoms, pavyzdžiui, atrakinti daiktus ar spausti mygtukus.







Kai kalbatės su žmonėmis, atsiranda kita paveiksliukų eilė, simbolizuojanti temas. Pavyzdžiui, pavaizduotas rankos paspaudimas reiškia pasisveikinimą. Be abejo, Gabe ieško pažinčių, kad galėtų kuo daugiau sužinoti apie žmones, kurių ieško. O tai reiškia, kad jis turi prisistatyti žmonėms, kuriems nebūtina prisistatinėti. Vienas iš pokalbių, kurį stebėjome, vyko nelabai sklandžiai. Gabe nesėkmingai bandė surasti bendrą temą pokalbiui. Ekrano apačioje užsižiebė užrašas: "Ir ko gi tas vaikinas pagaliau iš manęs nori?" Tačiau klausinėjamas žmogus ir toliau kalbėjo mandagiai, nors tai nebuvo daug žadantis pokalbis. Beje, yra daugybė bendrų pokalbio temų, pavyzdžiui, *Rennes-le-Chateau* lobis (kiekvienas turi savo versiją), pats miestelis, užsiregistravimo viešbutyje laikas ir, žinoma, du paslaptingi žmonės, kuriuos seka Gabe.

Galima panaudoti ir kitus žaidimo paveiksliukus. Paveiksliukais yra pavaizduoti inventoriniai objektai, kuriuos galima persikelti iš inventoriaus ekrano į atskirą skiltį. Kartais atsiranda *Think*. Paspaudus šį paveiksliuką, Gabe pradeda spekuliuoti apie objekto paskirtį. Tai žaidėjams pasufleruoja teisingą kryptį, pvz, paspaudus *Think* ant telefono, Gabe primena, kam jūs turite paskambinti.

Paspaudę paveiksliukus ekrano dešinėje, jūs atrandate dar daugiau galimybių, pavyzdžiui, kameros meniu, kuriame yra pateikiamos įvairios vietos, iš kurių galima apžiūrėti kambarį. Taip pat yra užuominos funkcija, tačiau mūsų žaidime ji nebuvo aktyvizuota. Surادome ir tokį paveiksliuką, kuris leidžia Gabe viską nuskanuoti į *Sydney*, jo personalinį duomenų banką (nei vienas nuotykių žaidimas be tokio neišsiverčia).

Gabe inventoriuje matome keletą pažįstamų daiktų: *Schattenjager'io* medalioną ir durklą, piniginę, užrašų knygelę ir ...diktofoną. Šį kartą Gabe neįrašinėja pokalbių, kaip ankstesnėse žaidimo dalyse. Jis pažadėjo vėliau surasti tinkamesnį šios priemonės panaudojimą. Pažiūrėsime.

Dar viena **GK3** naujovė – realaus laiko panaudojimas. Žaidimas padalintas į laiko atkarpas: tarkime, diena nuo 10:00 iki 12:00 Tuo metu žaidėjas pasirenka, ką jis veiks, tačiau į kitą laiko atkarpą nepereisite, kol neįvykdysite pagrindinių žaidimo užduočių. Netyčia galite praleisti daugybę smulkmenų, kurios būtų padėjusios jums išspręsti svarbią dilemą. Žmogus, skaitantis laikraštį vestibiulyje, visą laiką ten nesėdės. Taigi, jeigu jūs norėjote pasikalbėti su juo, tačiau pasirinkote kitas galimybes, grįžę galite jo neberasti. Bet greičiausiai jį sutiksite kur nors kitur.

Tai be galo įdomi sistema, programuotojams ji turėjo kainuoti nemažai darbo. Kai kurie veikėjai visą laiką atlieka tas pačias pareigas, pavyzdžiui, viešbučio darbuotojai. Jie viešbutyje keičiasi priklausomai nuo paros laiko, o jų pareigos visada yra tokios pačios ir užtrunka labai tikroviškai. T.y. jei administratorius laisto gėlę, Gabrielis tuo metu turi galimybę ką nors nuveikti, kol anas yra užsiėmęs, tačiau šis nelaistys gėlės visą laiką, o užtruks tik tiek, kiek užtruktų žmogus laistydamas gėlę tikrovėje.

Pokalbiai gali būti skirtingi ir priklausyti nuo to, kada jūs kalbatės su žmonėmis (iš tikrųjų galima kalbėti tą patį, tik skirtingose vietose). Vieną kartą žaisdamas nekreipiau dėmesio į keletą veikėjų ir tuo metu rinkau informaciją kitose vietose. Kai pagaliau pasikalbėjau su jais, pokalbis buvo kitoks negu ankstesnio žaidimo metu, kai kalbėjau su visais žmonėmis, buvusiais ekrane: atsirado naujų temų, o senos buvo užmirštos. Taip gaunama nauja informacija. Vienoje iš galimybių veikėjas pamini savo etninę kilmę, o kitoje – ne. Mes nežinome, ar ši smulkmena bus naudinga žaidime, bet tai tik dar kartą parodo, kad veiksmas labai priklauso nuo to, kaip ir kelintą kartą žaidžiate.

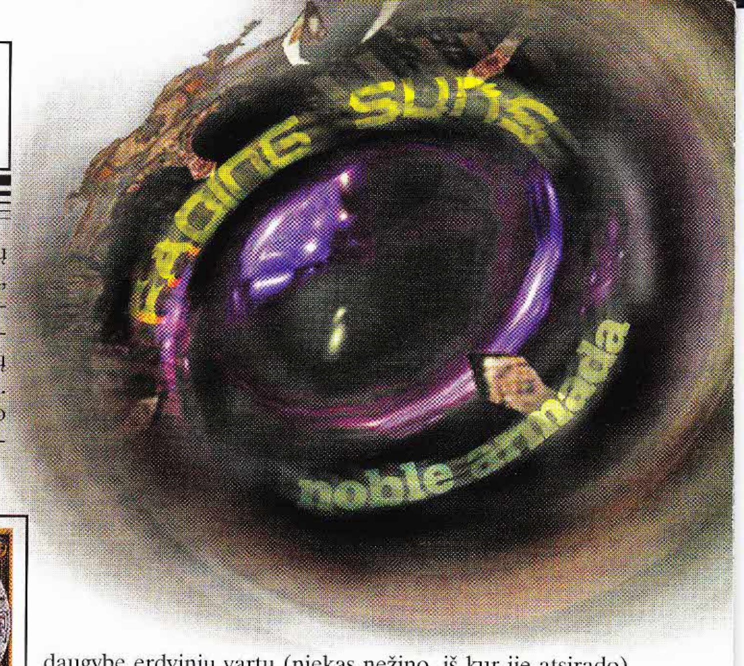
AR TAI GABRIELIO PABAIGA?

Jane Jensen užsiminė, kad mąstoma apie ketvirtąjį Gabrielį Naitą, bet kadangi **Sierra** pasuko visai kita kryptimi, pasakojimas tikriausiai bus išleistas romano, o ne žaidimo forma.

Aš mėgstu knygas, tačiau visgi didelė gėda, kad šis įrenginys niekur nebus panaudotas. Man jis patiko ir, kertu lažybų, jo dėka būtų sukurta dar daug puikių tęsinių.

Ką gi, visgi galime džiaugtis, kad šimtmetis baigiasi optimistine gaidele. **GK3** nepadarys gėdos savo pirmtakams ir bus vertas paminklo nuotykių žaidimų pasaulyje.

Ripcord sugrįžta, pristatydama intriguojantį žaidimą, jungiantį **Masters of Orion**, **Pirates!** ir **Homeworld**.

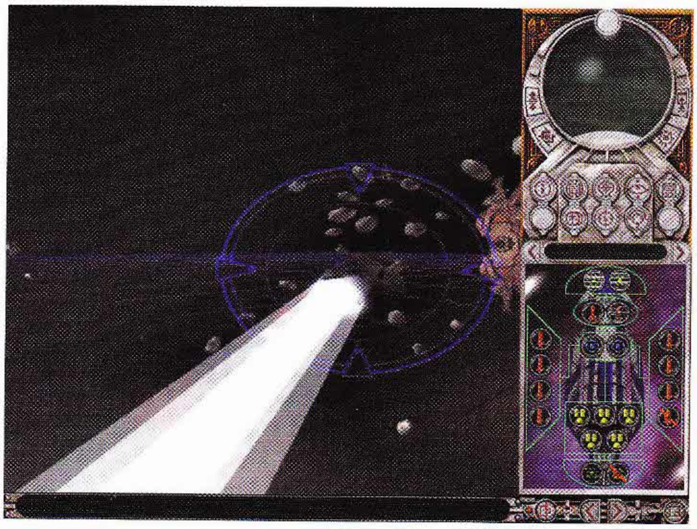


Dabar, kai RPG vėl tapo madingi tarp kompiuterinių žaidimų vartotojų, daugelis leidėjų stengiasi įsigyti patentą, suteikiantį teisę kurti kitus **Baldur's Gate**. Iš tiesų yra daugybė patentų, kuriuos galima panaudoti geriau nei vien tik perkuriant juos į kompiuterinį RPG. Vienas geriausių pavyzdžių būtų kompanijos *Holistic Design* sukurta **Fading Suns** visata. Prie standartinės RPG sistemos struktūros kompanija išleido ištisą taisyklių rinkinį, smulkiai paaiškinantį laivų mūšio ypatumus.



Šis taisyklių rinkinys, išdėstytas knygoje **Noble Armada** *Holistic* kompiuterinio dizaino komandai (tiesa, jie kuria ir knyginį variantą, ir kompiuterinius žaidimus), atrodė taip, tarsi būtų specialiai sukurtas kosminei strategijai. Galutinis rezultatas pavadintas (gana įžvalgiai) **Fading Suns: Noble Armada**. Tai žaidimas, į vieną visumą sujungiantis ekspansionistines bei strategines **Master of Orion** savybes, nuotykinius **Starflight** kosminės operos elementus, **Star Control** veiksmą ir valdymą, **Pirates** imperializmą, tyrinėjimo elementus ir diplomatiją bei **Homeworld** vaizdą ir pojūtį. Dar ankstoka kalbėti apie tai, ar komandai pavyko įgyvendinti visus sumanymus, tačiau tai, ką pamatėme, leidžia manyti, kad jiems tikrai puikiai pavyko įgyvendinti bent keletą iš jų.

Tie, kurie nesate susipažinę su **Fading Suns** visata, nenusiminkite... Aš taip pat nebuvau labai "pasikaustęs", kol nepradėjau tyrinėti šio dalykėlio. Beje, esu tik probėgšmiais susipažinęs su knygine versija (taigi jei praleisiu ką nors svarbaus, neteiskite manęs labai griežtai). Štai keliais žodžiais, kaip viskas buvo "iš tikrųjų". Seniai seniai, kai žmonija pradėjo tyrinėti ir kolonizuoti aplink Žemę esančią erdvę, jie atrado daugybę erdvinių vartų (niekas nežino, iš kur jie atsirado), kurie leido laivams nukeliauti į tolimiausius visatos kampelius. Šių vartų dėka žmonės kolonizavo daugybę ištirtoje erdvėje esančių planetų. Taip tęsėsi gana ilgai (ir dažniausiai sėkmingai). Staiga vartai nustojo veikę. Vienos atsiskyrusios kolonijos per tūkstantį atsiskyrimo metų išnyko, o kitos augo toliau, išsivystė jų savita kultūra ir jos tapo savarankiškos. Netikėtai dėl nepaaiškinamų priežasčių kai kurie vartai vėl pradėjo veikti. Milžiniškos imperijos, tiek laiko išbuvusios atskirai, vėl susitiko. Žmogaus prigimtis išliko nepakitusi, tad tarp skirtingų grupių įsiliepsnojo konfliktas. 4996 metais **Fading Suns** (Gęstančių Saulių) imperatorius išsiuntė grupę, žinomą "Ieškančiųjų riterių" vardu, ieškoti pradingusių žmonijos pasaulių. Jie rado tik susiskaidžiusią visatą, aprašytą anksčiau. Dabar kiekvienas Imperijos nuotykių ieškotojas, trokšdamas tapti turtingu ir galingu, gali šokti į laivą ir leistis į kupinus



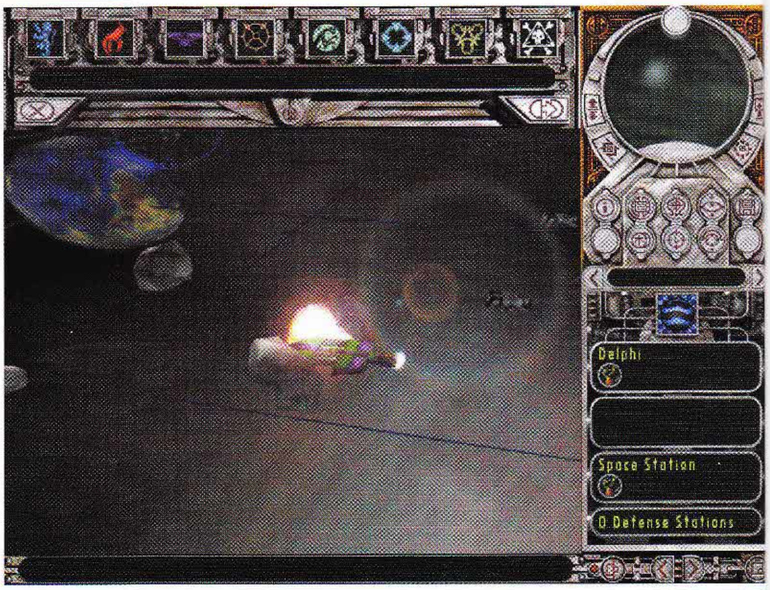
pavojų pasaulius.

Gęstančių Saulių visata yra suskilusi į daugybę grupuočių. Prie keturių iš jų jūs galite prisijungti žaidimo pradžioje. Tai *Hawkwood* (Hokvudų), galingas ir kilmingas klanas, daug kuo primenantis anglų imperiją, ir Hazatų klanas, drąsi grupuotė, kuri, nors iš pažiūros ir atrodo garbinga, jėga sėkmingai gauna viską, ko užsinori. Istorijos mėgėjai šiuose vyrukuose netruks įžvelgti ispanų konkistadorų bruožų. Ir Hokvudai, ir Hazatai yra prisiekę Visuotinei Bažnyčiai, pagrindinei imperijos religinei valdžiai. Kiti du likę klanai yra laikomi barbarais, nes jie turi savo dievus ir yra linkę ignoruoti Imperijos įsakus. Vienas jų – Vuldrokai, grupuotė labai primenanti Ame-



rikos indėnų genčių ir vikingų hibridą. Ši stipri grupuotė negali pasigirti tokiu aukštu technologijos lygiu kaip Hokvudai ir Hazatai, tačiau žino daugybę užmirštų technologijų, kurios beveik prilygsta naujosioms. Paskutinė iš keturių galingų grupuočių yra Kurgos kalifatas, islamą išpažįstanti gauja, turinti daugybę vergų, todėl jos kovos stilius panašus į savižudišką skėrių pulko ataką. Kitos galingos grupuotės (jų negalima pasirinkti žaidimo metu) yra Visuotinė Bažnyčia (kurią minėjau anksčiau), Pirklių lyga, svarbiausia prekybinė asociacija ir Simbiotai, siaubinga ateivių rasė, kuri tik užkrečia žmones ir paverčia juos Simbiotais.

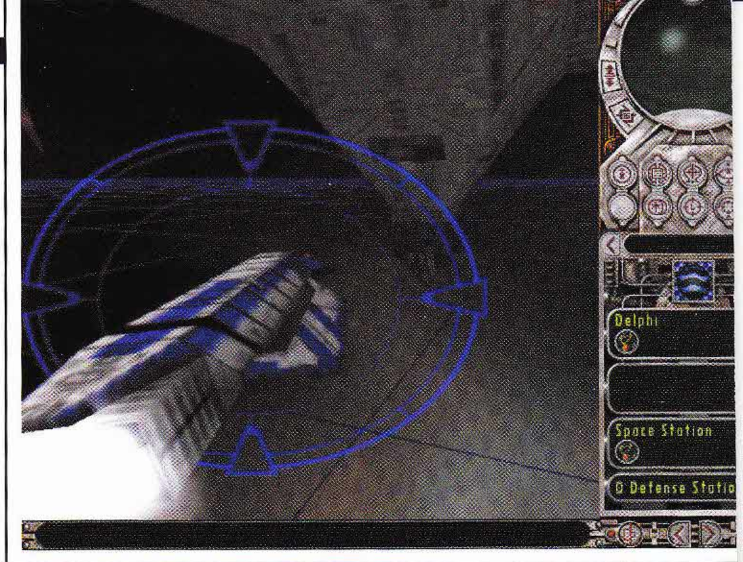
Žaidimą pradedate apsiginklavę labai silpnu ir mažu laivu, sauja pinigų ir noru pakeisti istoriją. **Noble Armada** pateikia RPG veikėjų kūrimo būdą, kuris leidžia suderinti gerus ir blogus būdo bruožus ir taip sukurti asmeninį herojų su jam būdingomis silpnybėmis ir teigiamais charakterio bruožais. Kai pradedate žaidimą, visų pirma turite pasirinkti sudėtingumo lygį. Tai sąlygoja (neminint visų kitų dalykų) ir taškų kiekį, kurį galite skirti herojaus kūrimo procesui. Jūs galite pasirinkti atsitiktinai sukurtą herojų (jei labai skubate ir norite kuo greičiau pradėti žaidimą) arba susikurti herojų patiems. Kuriant herojų patiems tenka pirkti teigiamus bruožus (tai atima iš herojaus taškus) ir priimti neigiamus bruožus (tai duoda herojui taškų). Jums bus neleista žaisti, jei bendras jūsų herojaus taškų skaičius bus neigiamas. Taigi iš viso yra 16 skirtingų teigiamų savybių, pradedant kilminguoju titulu (kuris kelia jūsų reputaciją grupuotėje nuo pat žaidimo pradžios), baigiant draugu Teurdžistu (tai reiškia, kad jūs turite Teurdžistą, kuris sutiko jums padėti), bet visa tai žaidimo kūrimo procese gali pasikeisti. Kitos teigiamos savybės: Atsidavęs religijai, kas suteikia viltį, kad jei jūs būsite užpultas, jums gali padėti kitos religinės grupuotės (taip pat turite pranašumą, bendraudami su tos pačios religijos išpažintojais), Patyręs šaulys, padedantis taikliai šaudyti jūsų laivams į priešą, ir Gražbylys, padedantis jūsų herojui išsisukti iš bet kokios situacijos. Iš neigiamų savybių galima paminėti Paliegėlį (tai reiškia, kad jūsų herojus yra neatsparus ligoms, o jūsų laivynas patiria didesnį nuostolį mūšio metu), Skolininką (tai reiškia, kad jums teks sumokėti 100 firebirdų (vietinė valiuta) Lygai, kai tik ji pareikalaus, o jei ne, jų laivai užpuls jus), ir Gimusį per kraujomaišą (tai reiškia, kad jūsų herojus žaidimo pradžioje būna pajuokos objektu. Kaip ir Elitas.). Didingoji **Armada** išmeta jus į atvirą visatą ir leidžia pačiam pasirinkti savo likimą. Nors jūsų nuolat laukia užduotys, bet kuriuo metu galite leistis į prekybinę ekspediciją (prekiaujama įvairiomis prekėmis, pavyzdžiui, Vergais, Biologinėmis medžiagomis, Technologijomis ar kitais ištekliais), tirti visatas, ar, žaidimui įsibėgėjus, vykdyti savo pasirinktas užduotis. Jūsų užduotys bus pačios įvairiausios, pradedant ko-

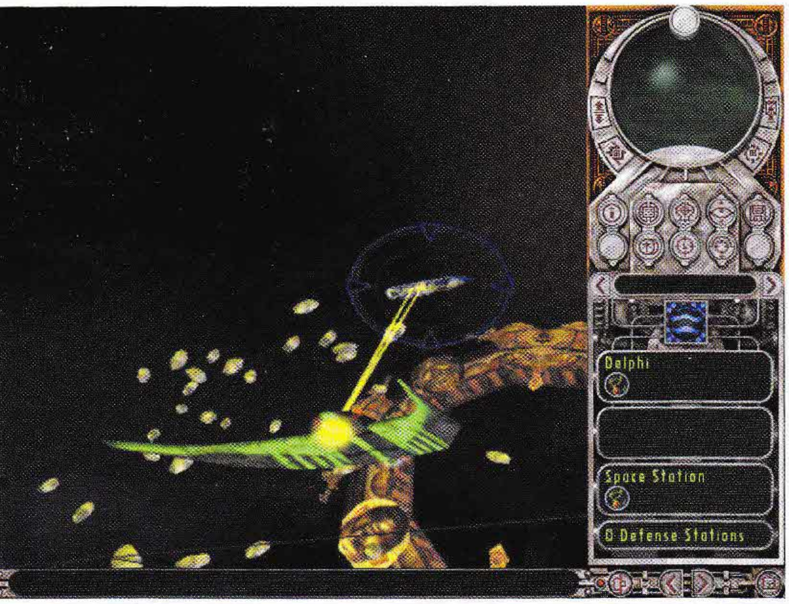


kio nors daikto radimu ir atgabenimu (planetų valdovas sako, kad jo žmonės miršta, ir liepia nuvykti į pasaulį iks bei surasti priešnuodį), baigiant sudėtingesnėmis užduotimis, pavyzdžiui, diplomatinėmis. Po truputį jūs vis geriau pažinsite jus supantį pasaulį ir gausite užduotis, kurios leis jūsų grupuotei plėstis ir tapti galingesne. Yra vienas labai džiugus dalykas, kurį atradome žaidime: jums nebūtina visą laiką būti su grupuote, kurią pasirinkote žaidimo pradžioje. Jei įpusėjus žaidimui jums pradeda nepatikti jūsų grupuotės elgesys su kitais, galite prisijungti prie kitos grupuotės.

Nors čia yra daugybė nuotykių, tačiau visgi **Noble Armada** ašis – vieno didžiulio laivo kautynės su kitu didžiuliu laivu. Jei diplomatinės ir tariamosios žaidimo dalys atspindi XVII a. politiką, **Noble Armada** laivo prieš laivą kautynės daugeliu atžvilgių yra panašios į XVII a. jūrinius konfliktus. Daugelis jūrų laivų ginklų yra išdėstyti ilguose denio pakraščiuose, ir jums prireiks nemažai laiko, kol išsiaiškinsite, kokia laivo padėtis yra patogiausia priešams sutriuškinti. Žaidimas taip pat gali pasigirti kompleksine laivų kūrimo galimybe, kas leidžia jums sukomplektuoti savo laivus proporcingai paskirstant ginklus, skydus, sensorius bei variklius taip, kad kuo ilgiau išgyventumėte.

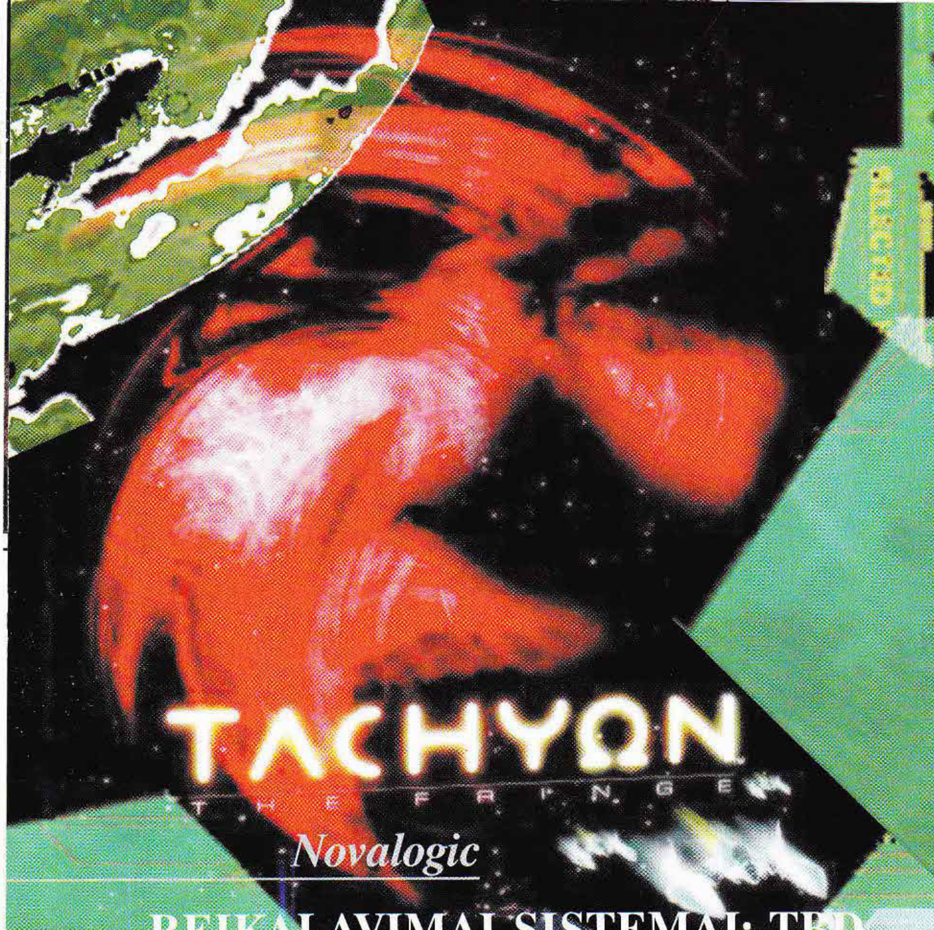
Noble Armada yra daugybė įvairiausių ginklų, kurie yra lengvi, vidutiniški ir sunkūs. Dažniausiai pasitaikantis ginklas – tai kulkosvaidžiai, milžiniški projektiniai pabūklai, kurie dideliu greičiu apšaudo priešą. Nors šie ginklai pridaro daug žalos, jie negali pramušti skydų, taigi geriau šiuos ginklus naudokite tada, kai priešas nebeturi skydo. Po to seka Lazeriai. Lazeriai yra pagrindinis žaidimo ginklas ir pridaro pakankamai daug žalos. Tačiau daug įdomesnės yra Plazmos patrankos. Šie labai brangūs pabūklai į priešą paleidžia plazmos kamuolį su labai didele inercija. Nors šie ugniniai ginklai veiksmingi tik labai mažu atstumu, jie kiaurai pramuša priešo apsaugą, paversdami viską pelenais. Mums *žiauriai* patinka Plazmos patrankos. Bombos yra kelių skirtingų rūšių. Tai gali būti mažos raketos, kurios skrieja greitai, pataiko į taikinį ir jį apgadina. Jų gerosios savybės: laive neužima daug vietos ir jų nesustabdo priešų skydai. Bombos yra vidutinis ginklas. Jų greitis vidutiniškas, jos padaro vidutinišką žalą, kaip ir raketų, jų nesustabdo priešo skydas. Paskutinė rūšis – torpedos. Torpedos yra didelės, lėtos ir sunkiai pataiko į greitai judančius ar manevruojančius objektus. “Tai kam jas išvis naudoti?” – galite paklausti. Kadangi torpedos padaro neįtikėtinai daug žalos ir jų nesustabdo jokia apsauga, jos puikiai tinka atakuoti didelius lėtus laivus ar priešų bazes. Be šių standartinių ginklų jūs galėsite apsiginkluoti specialiaisiais ginklais. Kol kas mums pasisekė išvysti Getlingo šautuvą, tankiai šaudantį ir mažai veiksmingą ginklą, Gremlinų šautuvą, “kietą” nediduką ginklą, kuris be didelio vargo “užtrumpina” priešo sistemas, EMP šautuvą, masyvų ginklą, kuris sunaikina visą priešo apsaugą, nors jo laivas lieka nepaliestas, ir Meson patranką, didžiausią žaidimo ginklą, kuris prieinamas tik tiems, kurie turi tikrai didelį laivą ir *labai daug* pinigų. Kiekvienas iš daugybės rūšių laivų (Fregatų, Kreiserių, Korvečių ir t. t.) turi tam tikrą plotą laikyti įvairiems dalykams, pavyzdžiui, ginklams. Laivo apginklavimas labai priklauso nuo to, su kuo jūs tikitės susidurti, kiek ilgai skrisite iki kito uosto, o taip pat, norite priešus paimti į nelaisvę ar juos sunaikinti.





Laivų mūšis yra ne tik šaudymas į priešus. **Noble Armada** taip pat gali pasigirti tuo, kad žaidime yra keletas ypatingų kovos būdų. Be įgulos, kurios reikės, kad ji prižiūrėtų, ar laive viskas vyksta sklandžiai, jūs taip pat turėsite galimybę pasisamdyti Teurdžistus, galingus religijos atstovus, kurie savo galiomis paveikia mūšio eigą. Jų galimybių pavyzdys gali būti paprasčiausias Palaiminimas, kuris garantuoja laivui sėkmę visuose jo žygiuose, Viva Technologija, kuri “įtikina” sugadintą techniką veikti toliau, ir Erdvės šokis, kuris suteikia jums galios pajudinti priešo laivą. Į pagalbą taip pat galėsite pasitelkti Telepatus, kurie savo psichinėmis galiomis padės jums kovoje. Iš jų sugebėjimų galime paminėti Toliaregystę, kuri leidžia matyti didesniu atstumu nei sensorius, Stumiančią ranką, kuri nustumia nuo jūsų laivą, ir Bloką, kuris neleidžia kitų Telepatų ir Turdžistų galioms veikti. Galiausiai jūs turėsite galimybę pasitelkti į pagalbą desantininkus, kurie okupuos kitus laivus ir prijungs juos prie jūsų laivyno.

Taigi visa tai skamba šauniai, ar ne ? Ką gi, paaiškėjo, kad *Holistic* kompanija taip pat bando įdiegti versiją, kurioje galėtų dalyvauti daug žaidėjų. Net aštuoni žaidėjai galės pradėti žaidimą tuo pačiu metu ir visi jie egzistuos toje pačioje visatoje. Čia jie galės laisvai sąveikauti vienas su kitu (suprask: išsprogdinti kitus) ar vykdyti savo misijas, kurios dažnai nesutaps. Tarkime, jei panaudosime anksčiau aptartą pavyzdį, vienam žaidėjui gali būti paskirta užduotis atgabenti priešnuodį iš tolimos planetos, tuo tarpu kitas žaidėjas gaus užduotį sustabdyti laivą, galintį išgydyti planetą, kuri jo vyriausybės sprendimu turi žūti. Galutinis rezultatas turėtų būti erdvus, tikroviškas pasaulis, kuriame tam tikru laiko momentu žaidėjai gali susidurti arba nesusidurti. Žaidimą gamintojai žada išleisti lapkričio pabaigoje. Jėga.



Novalogic

REIKALAVIMAI SISTEMAI: TBD





Sunku atsekti išgalvoto prototipo kilmę. Pasakojimai, kaip meno rūšis, egzistuoja nuo pat ankstyvųjų civilizacijų, todėl yra įprasta daugelio šiandienos gerai žinomų išgalvotų veikėjų šaknis rasti praeities legendose. Bet vieno veikėjo kilmė yra visiškai aiški. Kalbu, žinoma, apie kosmoso samdinį. Jei gimėte prieš 1976 metus, gerai pažįstate šią personą: netašytas, žavingas nenaudėlis su velnioniška galvosena, puikiais pilotavimo įgūdžiais ir pirštu ant gaiduko. Pirmasis šio veikėjo pasirodymas, ko gero, siekia pirmąsias "kosmoso operos" istorijas, tačiau tik tuomet, kai išsišiepęs Harisono Fordo veidas pirmąkart papuošė ekraną originalioje kino juostoje *Žvaigždžių karai*, kosmoso piratas tapo gerai žinomu pop-kultūros veikėju. Hano Solo šmaikštumas, jėga ir kapitalistinis polinkis užvaldė visų mokslinės fantastikos entuziastų vaizduotę. Jis tapo vienu ilgiausiai gyvuojančių žanro asmenybių. Jis įveikė laiką bei vėl ir vėl pasirodo kine ar televizijoje.

Tačiau stebina, kad kompiuterinės kosmoso simuliacijos visgi šiek tiek nutolo nuo šio veikėjo modelio. Nepadėjo ir tai, kad geriausiai parduodamos visų laikų kosmoso *sim'o* serijos, **Wing Commander**, sutelkė dėmesį ne į individą, bet į veikėjus, kurie buvo didesnės karinės organizacijos nariai. Po pirmojo tos serijos žaidimo tik **Privateer** iš tiesų pasiūlė žaidėjams galimybę žaisti už vienišą tarpgalaktinį prekeivį. Esant tokiai padėčiai, žaidimui, kuriame vaizduojami samdinio profesijos ypatumai kosmose, durys plačiai atvertos. Susidomėjimą gali sukelti nebent faktas, kad šaltinis, iš kurio jis atsiras, yra niekas kitas, o firma **Novalogic**. Ne todėl, kad **Novalogic** nesugeba pristatyti kokybiškų žaidimų; priešingai, jie turi tokias gerai žinomas žaidimų serijas kaip **Delta Force** ir **Comanche** serijos. Bet **Tachyon: The Fringe** yra jų pirmasis žingsnis į kosmoso *sim'ų* kategoriją. Firmai **Novalogic** būtų buvę lengviau apsidrausti ir sukurti sėkmingą žaidimą, panašų į **Wing Commander**. Tačiau jie visam modeliui pritaikė vienišu kovotoju besiremiančią kovos formulę, kas skiriasi nuo kitoms kopijoms būdingo modelio.

Istorija (siužetas) perkelia žaidėją 300 metų į ateitį. Greitesnės už šviesą technologijos dėka žmonių rasė ištyrė tolimiausius visatos kampelius ir paliko savo neišdildomą pėdsaką daugumoje tolimų žvaigždžių sistemų. Priešiškos planetos buvo pritaikytos gyvenimui, o galaktikos pasauliai nualinti ieškant iškasenų. Visa tai prižiūri Žemės valdžia, kuri labai išaugo ir tiesiog piktnaudžiauja savo galia. Pavargusi nuo šios "geležinės rankos", grupė žmonių, pasivadinusių *Bora*, išvyko į *Fringe*, pasienio sritį, kad sukurtų ten nepriklausomą visuomenę. Nelaimei, jų pasirinktieji namai – tai žvaigždžių sistema, kurioje yra didelis anksčiau neatrastų išteklių kiekis. Galinga korporacija, žinoma kaip *GalSpan*, suprasdama, koks potencialus pelnas slypi *Bora* teritorijose, prašo valdžios perduoti jiems teises į šią sistemą. Kadangi *Bora* atsisakė paklusti, valdžios atstovai neturi kitos išeities, kaip tik paskelbti, kad klausimas dėl *Bora* na-

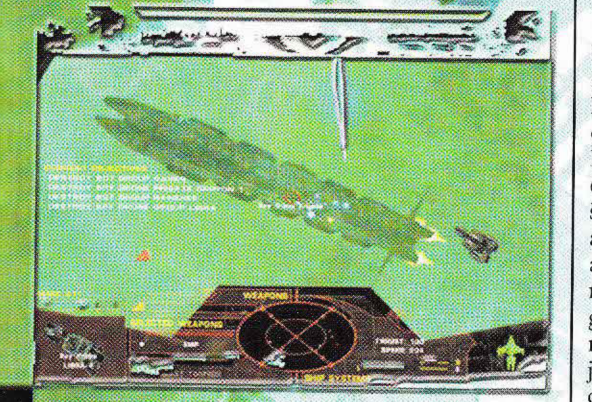


mu yra ginčytinas. *GalSpan* su savo ne- ... finansiniais ištekliais surenka kosminių laivų flotilę ir perveda savo pajėgas arčiau nepriklausomų priešininkų. *Bora*, žinoma, nėra tuo patenkinta ir, kaip kiekviena pasienio visuomenė, kuriai grasinama, susivienija kovai su aiškiai galingesne korporacija.



Šiame konflikte atsiduria Džeikas Loganas (Jake Logan) – vienišius ir samdinys. Žaidimo pradžioje jis atlieka trumpalaikį apsaugos darbą kosminėje stotyje, esančioje Jupiterio orbitoje. Jis nėra kareivis, jis neklauso niekieno įsakymų, išskyrus savo paties. Jo akstinas yra pelnas, todėl jis visuomet ieško darbų, kurie jaudintų ir atneštų dideles grynų pinigų sumas. Istorijos eigoje Loganas, besivaikydamas šių tikslų, atsiduria pačiame didėjančio *GalSpan/Bora* konflikto sūkuryje ir priverstas pasirinkti, kurią pusę palaikys. Asmeninė Džeiko Logano istorija ir epinis mūšis tarp galingos korporacijos ir *Fringe* gyventojų bus papasakotas žaidimo scenarijaus įvykių ir intarpų pagalba, dauguma kurių pateikiami naudojant žaidimo variklį, kad būtų užtikrintas tęstinumas. Svarbu pažymėti, kad pagrindinį veikėją įgarsino ne kas kitas, o Briusas Kembelas (Bruce Campbell) – kultinis didvyris ir filmų **Evil Dead** bei įvairių serialo **Heraklis: Legendinės kelionės** dalių veteranas. Mano žaistame variante pasitaikė keli atvejai, kai Logano žodžiai buvo panaudoti pastūmėti įvykiams į priekį ar atmosferai sukurti. Man padarė puikų įspūdį tai, kaip Kembelo balsas atitiko patyrusio astronauto įvaizdį.

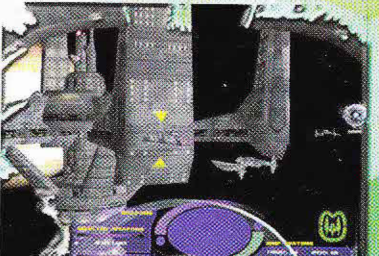


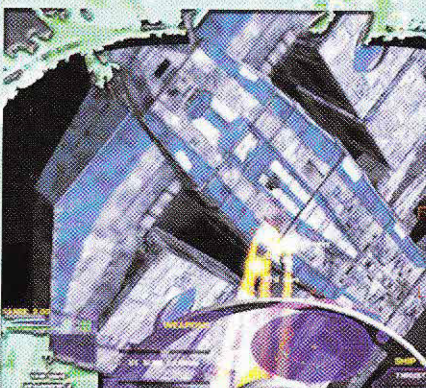


Be to, Džeiko Logano asmenybė ir laisvo samdinio padėtis yra ne tik puiki siužeto tema, bet ji turi nemažą įtaką ir tam, kaip konstruojama vieno žaidėjo kompanija. Čia nėra jokios tiesinės užduočių struktūros. Žaidėjai gali laisvai pasirinkti dominančias juos misijas. Suprantama, bus tam tikros užduotys, kurios privalės būti atliktos, kad siužetas pasistūmėtų pirmyn, bet šias užduotis dažnai galima bus atidėti vėlesniam laikui. Užduotys gali būti įvairiausios: nuo gynybinių ir puolamųjų iki daug sudėtingesnių. Žaidėjo apsisprendimas, ką pasirinkti, turi svarbų poveikį pasakojimo eigai. Tačiau buvimas samdiniu verčia Jus būti atsakingu ir už savo kosminio laivo įsigijimą bei išlaikymą (kam gi kitam tinka visos tos pajamos?). Žinoma, pradėsite nuo mažų dalykų, bet galite pagaliau susikurti visą flotilę, iš kurios pasirinksite laivą, atitinkantį savo užduotį ir sutarties parametrus. Visi šie laivai gali būti aprūpinti puikia ginkluote ir geresne taikymosi programine įranga. Nepriklausomas Džeiko Logano vaidmuo sukuria tam tikrą RPG įspūdį – tai turėtų daug labiau įtraukti nei paprastas karinės fantastikos simuliatorius.

Kai tik apsisprendėte dėl užduoties ir pakrovėte laivą, laikas veiksmui persikelti į juodąsias kosmoso gelmes. Kas pirmiausiai padarė man įspūdį **Tachyon** skrydžio modelyje? Tai, koks sklandus jis buvo, be jokių pertrūkių, dėl kurių sunku žaisti kitus kosminius *sim'us*. Neieškokite čia grynų Niutono fizikos dėsnių — pagrindinis dėmesys skirtas kvapą gniaužiančiam veiksmui, todėl visatos dėsniai interpretuojami laisvai — bet yra keli puikūs manevrai, kuriuos galima atlikti. Pavyzdžiui, įmanoma "slysti", pasukti laivą nekeičiant krypties ar jo skrydžio greičio, o tik paprasčiausiai nuspaudus klavišą. Vėlgi tai nėra tikslus "realizmas", kalbant kosminio skrydžio terminais, bet atveria kelią kelioms įdomioms taktinėms galimybėms. Tačiau įspūdingiausias faktas yra tas, kad kompiuterio valdomi laivai gali atlikti tuos pačius veiksmus kaip ir Jūs. Buvau gerokai pritrenktas, kai oro mūšio viduryje, priešininko laivas atliko slydimą ir pradėjo šaudyti į mane, skrisdamas atbulas. Kūrėjai žada, kad AI pilotai puikiai išnaudos savo laivų galimybes tiek kovodami prieš Loganą, tiek kartu su juo.

Tačiau dabartinėje kosminių simuliatorių rinkoje nepakanka turėti unikalių savybių rinkinį ar įdomią istoriją. Pažvelkime tiesai į akis – pirmieji įspūdžiai labai svarbūs, todėl šiuolaikinis kosminis *sim'as* turi gerai atrodyti. **Tachyon** grafika prilygsta geriausiems šiuolaikiniams žaidimams, ir galaktika atrodo labai realiai. Šį kartą **Novalogic** atsisakė *voxel'ių* ir naudoja naują trimatį daugiakampių variklį. Rezultatas gali būti tikrai kvapą gniaužiantis. Mano dėmesį ypač patraukė daugelio linijinių laivų ir įrenginių, su kuriais susidūriau keliose užduotyse, dydis. Kai kurie buvo tokie dideli, kad net galėjau skristi nė nespėjęs mirktelėti. Visi 3D objektai, taip pat ir tokie dideli kaip kosminės stotys ar didieji laivai, gali turėti kelias, detaliai apibrėžtas dalis, kas suteikia jiems galimybę demonstruoti su-





dėtingas animacijas. Sprogimai, ginklų plyksniai ir raketų pėdsakai – visa tai gerai pateikta, Jūs patiriate tikrą malonumą užduoties dėka atsidūrę miglotoje **Kuiper** juostoje. Toje niūrioje žalumoje neįmanoma pamatyti kitų laivų, kol neatsiduriate tiesiai prieš juos, šią akimirką jų detalės įtikinamai išryškėja. Numatomi tiek 3dfx, tiek Direct3D API, taigi šiuolaikinės kompiuterinės įrangos dėka **Tachyon** atrodo tikrai įspūdingai.

Be to, reikėtų paminėti ir firmos **Novalogic** planus dėl žaidimo **Tachyon**, skirto keliems žaidėjams. Dabartiniai projektai numato, kad *NovaWorld*, firmos **Novalogic** nemokamos paslaugos Internete dėka žvaigždžių kovoje galės dalyvauti virš 100 žaidėjų. Suplanuota daug žaidimo tipų, tiek įprastos mirtinos dvikovos "Užgrobk vėliavą", tiek unikalios įprastų žaidimų variacijos, tokios kaip "Kosminės stoties karalius". Žaidėjai galės perkelti laivus ir konfigūracijas iš vieno žaidėjo žaidimo, vadinasi, atskiri dalyviai galės plėtoti savo pačių ginklų platformas ir skrydžio būdus. Firma **Novalogic** deda dideles pastangas į **Tachyon** daugelio žaidėjų aspektą ir žada dar daugiau siurprizų, kurių nenori dabar aptarinėti.

Naujokė šioje srityje firma **Novalogic** susiduria su bauginančiu iššūkiu, išleisdama **Tachyon**. Jie turės konkuruoti tiek su pripažintais žaidimais, tokiais kaip **Freespace,** tiek su naujokais, tokiais kaip **X - Beyond the Frontier**, o jie neturi didelės patirties kuriant fantastinius simuliatorius. Bet metodas, taikomas žaidimui **Tachyon**, tikrai atrodo pakankamai unikalus, kad išsiskirtų iš artimiausių varžovų tarpo. Galimybė žaisti kaip samdiniui, laisvė pasirinkti norimą įrangą ir skristi į užduotis, kurias pats pasirenki, yra patrauklu ir gana gerai įgyvendinta. Mane taip pat suintrigavo galimybė įskristi ir apskristi tokias milžiniškas struktūras kaip tos, su kuriomis susidūriau preliminarinėse užduotyse. Jei visos šios dalys bus sujungtos, **Tachyon** galėtų padaryti didelį įspūdį. Firma **Novalogic** papildomai skiria laiko viskam sutvarkyti pagal savo skonį, bet ar būti kosmoso samdiniu yra taip įdomu, kaip tai rodoma filmuose, mes pamatysime, kai **Tachyon: The Fringe** pasirodys kitų metų pradžioje.

IŠLEIDIMO DATA: 2000-ųjų pirmasis ketvirtis.

Half-Life Team Fortress

Sierra

Techniniai reikalavimai – Pentium 200, 32 MB RAM
Rekomenduojama – Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D spartintuvas



Atrodo, pamažu aprimo šurmulys bei susijaudinimas, kilęs dėl kultinio **Half-Life** pasirodymo. Žmonės, kurių kompiuteriai tenkino žaidimo reikalavimus, tikriausiai jau kelis kartus (o gal keliasdešimt?) perėjo jį skersai ir išilgai, o likusieji alkanai spoksojo į HL paveiksliukus, tuos, kurie beveik akimirksniu užliejo tiek žaidimų žurnalų, tiek Interneto svetainių puslapius. Taip, HL buvo didingas, nuostabus, fantastiškas, bet jo gyvavimo laikas buvo nulemtas *multiplayer* režimo. Žvilgtelėkite į senąjį gerąjį *quake'ą*. Gal jis turi prastesnę nei HL grafiką, ne tokį įtemptą siužetą, pagaliau jo režimas, skirtas vienam žaidėjui, yra šimtą kartų prastesnis. Ir kas? Vos tik 3D veiksmo žaidimų rinką pasiekia koks naujas perliukas, visi choru imame girti jo privalumus, žaidžiame jį savaitę, mėnesį... Ir kas tada? Grįžtame prie nemirtingojo *quake'o*. Paklausite – kodėl? Atsakysiu. *Id software* atspėjo, jog šiuo metu žaidimo ilgaamžiškumą lemia *multiplayer* režimas, režimas, atveriantis tikrai nepaprastas galimybes žaidėjams. Deja, žaidime HL šis elementas kažkodėl streikavo.



Kaip ten bebūtų, amžiaus klaida atrodo bus ištaisyta, ir HL įgaus savo antrąjį kvėpavimą. Naujasis *Valve* projektas vadinasi **Half-Life Team Fortress** (trumpiau **Team Fortress II**). Jei pamenate, taip vadinosi vienas iš klasikinių **Quake** modų, kurio esmė buvo kova tarp dviejų ar daugiau komandų. Skirtumas tarp jo (TF) ir kitų komandinių modų (tokių kaip šiuo metu labai populiarus CTF) yra tas, jog visi TF komandos kovotojai yra suskirstyti į klases, ir priklausymas vienai ar kitai klasei nulemia ne tik žaidėjo galimybes, bet ir jo vaidmenį. Pavyzdžiui, lengvasis pėstininkas negali ant savęs užsikrauti tiek ginklų bei šaudmenų, kiek jų galėtų pasiimti sunkusis pėstininkas, tačiau pirmasis dėl savo mažo svorio bus vikresnis bei taiklesnis. Šnipas, saugomas priešų uniformos, galės netrukdomas prasiskverbti į priešo tvirtovę ir visokeriopai kenkti, kol nebus demaskuotas bei nukenksmintas. Bus ir inžinierius, ir medikas, kuris turės galimybę gydyti sužeistuosius. Beje, kiekvienos klasės atstovas pasaulį matys savaip, t.y. kiekvienai klasei skirtas atskiras interfeisas.

Dabar truputį plačiau apie klases, kurių žaidime bus net devynios.

Lengvasis pėstininkas

Ginkluotas automatu bei pistoletu. Pats greičiausias individas žaidime. Labai taiklus.

Medikas

Ginkluotas šautuvu bei pistoletu. Žaidime atlieka medicinos brolio (seselės) funkciją ir, skirtingai nuo ankstesniojo TF, gydo jau nebe mosikuodamas kirviu, o tiesiog stovėdamas ir spoksodamas į sužeistą partnerį.

Sunkusis pėstininkas

Ginkluotas sistemos *Vulkan* kulkosvaidžiu (artimiausias analogas – *Chaingun* iš **Quake 2**) ir pistoletu. Pagal gamintojų sumanymą turėtų atlikti "nepramušamos sienos" funkciją.

Snaiperis

Ginktuotas specifiniu šautuvu su optiniu bei lazeriniu taikikliais ir pistoletu. Populiariausias pirmojo TF personažas, vienu taikliu šūviu gebantis nukauti bet kurį veikėją. Padaryta žala priklauso nuo nuotolio, iš kurio buvo paleistas šūvis.

Granatsvaidininkas

Ginkluotas granatsvaidžiu ir vinčesteriu. Pirmasis labai panašus į analogą iš originaliojo HL, bet turi vieną skirtumą: jūsų taikinys negali stovėti toliau nei už 15 metrų. Beje, išskriedama raketa išskiria padorią liepsnelės dozę, tad stovėti šaudančiojo užnagaryje gali būti gana pavojinga.

Komando

Ginkluotas minosvaidžiu ir pistoletu. Paprastai verčiasi įvairaus pobūdžio sprogimais. Gali "prikabinti" sprogmenį prie bet kokio stacionaraus ar judančio daikto ir plokštumos.

Inžinierius

Ginkluotas statybiniu *reilgun'u* (nepainiokite su analogu iš **Quake 2**) ir pistoletu. Kaip ir pirmajame TF, "konstruojama" komandos gynyba, t.y. statomos stacionarios patrankos (kažką panašaus mes matėme ir pačiame HL). Dabar inžinierius galės statyti dvi patrankų rūšis: tolimoms distancijoms bei siauroms patalpoms. Be to, nuo šiol jis dar ir elektroninių daikčiukų specialistas, kuris ant kiekvieno komandos nario prikabinėja kamerų bei įteikia kiekvienam po raciją. Kameras, beje, galima instaliuoti bet kokioje žemėlapio vietoje.

Šnipas

Ginkluotas automatu bei pistoletu su duslintuvu. Tai žmogus, ant kurio "kabo" visa komandos žvalgyba. Jis gali atrodyti kaip priešų komandos kovotojas, prasmukti į jų tvirtovę bei perdavinėti slaptą informaciją saviškiams.

Vadas

Komandos galva, jos smegenys. Žmogus, kuris savo komandai vado-



vauja inžinierio pristatytų kamerų bei ekranų, bylojančių apie kiekvieno nario būseną, dėka.

Iš pradžių TF2 buvo planuojamas kaip HL *add-on'as*, tačiau kažkaip mistiškai išaugo iki atskiro, nepriklausomo produkto. Šį produktą galima pri-



skirti prie šiuo metu vis populiarėjančios *multiplayer only* kategorijos. Artimiausi analogai: netrukus pasirodysiantis **Quake III Arena** bei jau pasirodęs **Unreal Tournament**. Tačiau šie du žaidimai artimi TF2 tik žanru, bet anaiptol ne savo koncepcija.

Taigi ką mes turime: kelios komandos, devynios žaidėjų klasės, žūtbūtinė kova... Kas dar? Gana įdomi TF2 ginklų gavimo, sveikatos bei šaudmenų papildymo sistema. Kiekvienos klasės atstovas turi po 2 ginklus (žr. jau pateiktą klasių apibūdinimą), ir NETURI galimybės įsigyti kitos klasės personažo ginklą. Taip pat kūrėjai mums žada nemenkas problemas su vaistinėlėmis bei šarvais. Tokių dalykėlių, pasirodo, žaidime apskritai nebebus. Sužeistas – bėk, ieškok mediko, iš kitur pagalbos tikrai nelauk. Šovinių atsargas galima bus papildyti arba inžinierių pastatytuose išdavimo punktuose, arba nurenkant juos nuo lavonų. Taigi TF2 labiau skirtas kovinės taktikos, strategijos, griežtai koordinuotų veiksmų bei komandinių žaidimų mėgėjams nei fanatikams-žudikams-maniakams, dešimt kartų nudėsiantiems savo mediką, ir tik tada suvoksiantiems, jog šis nori pagerinti jų fizinę būklę.



Manau, reikia paminėti, jog TF2 nebus galimybės žaisti standartinį *deathmatch* variantą. Gerai tai ar blogai, spręsime vėliau. Žaidime rasime 20 žemėlapių, skirtų komandiniam žaidimui. Yra ir naujesnių, įdomesnių užduočių. Pavyzdžiui, vienos komandos užduotis pažymėti tam tikrą žemėlapio tašką markeriu, kad vėliau lakūnas ten galėtų numesti bombą, nors varžovų komanda mėgins tai visokiausiais būdais sukliudyti. Bus ir sudėtingesnės misijos, pavyzdžiui, palydėti į tam tikrą vietelę neutralų veikėją. Norite daugiau strategijos? Prašom. *Valve* mums paruošė misijų, kuriose komandos lenktyniauja, kuri sukaups daugiau išteklių, pastatys tvirtesnę bazę ir pan. Žodžiu, kiekvienas čia gali rasti ką nors artima sau.

Turbūt patys suprantate, juk minimalių reikalavimų grafoje nurodytos sistemos (P200+32 MB RAM) šiam monstrui tikrai nepakaks, o mūsų šalyje dar ne kiekvienas gali pasigirti namuose stovinčiu antru ar trečiu pentiumu bei ypatingai erdvia atmintine, ne kiekvienas turi ir trečios klasės spartintuvą, o dar mažiau žmonių turi padorų ryšį per Internetą, kad išmėgintų šį neabejotiną ateities *blokbaster'į* per visuotinį tinklą. Bet nenusiminkime: gal po kelių metų kiekvienas mūsų turės idealų ryšį ir ant kompaktinių diskų dėžučių besipuikuojantis *multiplayer only* nebegąsdins mūsų, o bus toks pat įprastas, priimtinas, koks jis dabar yra jiems, tiems vakarietiškiems ********* (draugams).

Išleidimo data – 1999-ųjų pabaiga

Manuel Calavera (Number{9})

LAN Party

ir žmonės tapo dievais

(LAN Party v3.0 Y2K Compatible - 1999 12 17-19 Vilnius)

VIRTUALIOJI DALIS

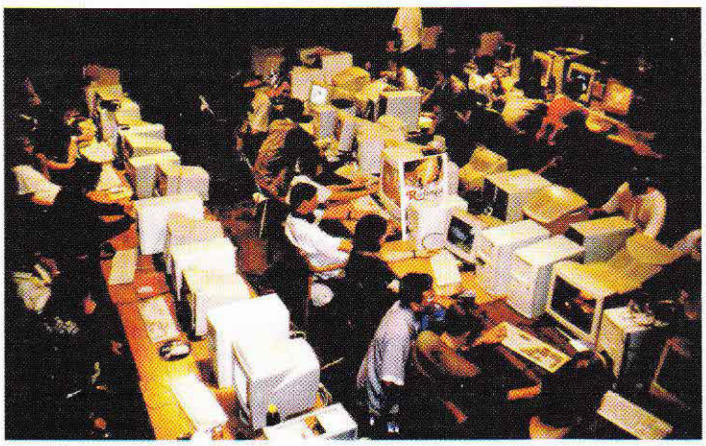
Kam gyventi, o kam mirti? Hm, tikriausiai tai priklausys tik nuo ginklo galios jūsų rankose, dieviškosios "manos" kiekio ir to, ar jūs esate tikri baleto meistrai, nes kitaip teks tik stebėti pirotechninį stebuklą bendru pavadinimu "mano smegenų fejerverkas naujųjų metų išvakarėse" bei amžiams likti statistiniu "fragu". Ir, jei jau kartais atsidursite ilgame tunelyje su lygiomis tamsiomis sienomis, kurio gale matysis šviesa, neapsigaukite. Tai nebus jūsų trumpiausias kelias į rojų. Šviesos jūs greičiausiai taip ir nepasieksite. Geriausiu atveju ją pasieks tik jūsų galva, kairei kojai tuo metu demonstruojant aukštąjį pilotažą visai priešinga trajektorija. Meninio įkvėpimo paskatinti nevalingi jūsų rankų judesiai, didelės patrankos pagalba ryškia raudona spalva dažys viską aplinkui, naikindami kiekvieną blogio sėklą, pasirodančią jūsų taikiklio skylėje. **LAN Party** - tai neaprėpiami picos kalnai, Coca-Colos ir kitokio skystimo upės bei klavišų spaudymas bandant sustabdyti ir užfiksuoti viską, kas juda. Tai nauja moralinių kliedesių nesuvaržyta laisvalaikio praleidimo forma, skirta visiems, kurie neabejingi ateities naujovėms ir technologijoms. Tai daug daug elektros energijos Watt'ų suvartojimo, dėl ko Lietuvoje kartais gęsta net Edisono lemputės.

REALIOJI DALIS

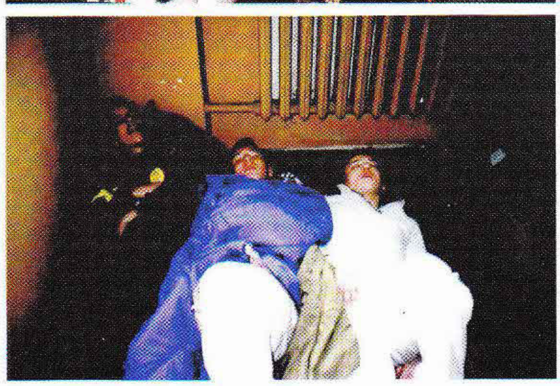
LAN (Local Area Network) yra į bendrą tinklą sujungtų kompiuterių visuma. **LAN Party** - tai kompiuterių specialistų ir tinklinių žaidimų mėgėjų susibūrimas. Savo meistriškumo parodyti į šiuos renginius dalyviai atvyksta ne tik iš visos Lietuvos, bet ir iš užsienio. Kiekvienas dalyvis atvyksta su savo kompiuteriu, paruoštu darbui tinkle. Kompiuteriai yra sujungiami į bendrą tinklą. Renginio taisyklė - 1 žmogus = 1 kompiuteris ir jokių pašalinių žiūrovų. Štai tada ir prasideda... dalyviai naikina vienas kitą įvairiose multiplayer žaidimų erdvėse: Quake, StarCraft, Age of Empires etc. Kartais rengiami mini-turnyrai, kuriuose dalyvauja visi. Turnyruose tarpusavyje rungiasi ne tik pavieniai žaidėjai, bet ir komandos. Gyvename ir dirbame tam, kad vėliau galėtume mėgautis gyvenimo malonumais. **LAN Party** - puiki proga įsitikinti tuo, kad kompiuteris yra ne tik darbo, bet ir malonaus laisvalaikio praleidimo priemonė. **LAN Party** žavesys tame, kad ištisas 48 valandas vyksta veiksmas, o nuo žaidimų atitraukia tik greitas maistas bei trumpos miego akimirkos. Dalyviai po tokių renginių jaučiasi išsekę, tačiau kupini pačių smagiausių emocijų. Be to, visada galima pasinaudoti proga pasikonsultuoti dėl kylančių kompiuterinių problemų su profais. Gal ir susitarti dėl kokio nors banko apiplėšimo J. Aišku, svarbiausias **LAN Party** privalumas, kad visam savaitgaliui gali pabėgti nuo namiškių.

vjocys

Smulkesnė informacija ir dalyvavimo sąlygos: http://www.lanparty.lt/, Tel.: 370 (88) 14656







Nuotraukos iš "LAN Party v2.0 Episode I" renginio:

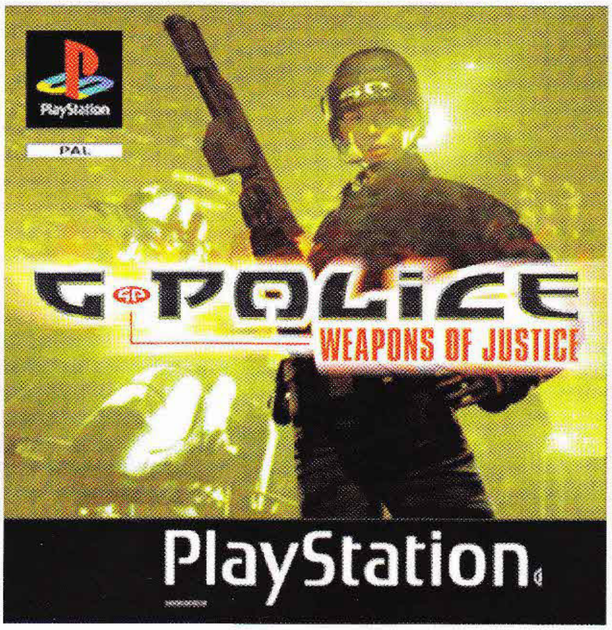
1. Ateities kartai - ateities malonumai.
2. Šioje nuotr. jūs matote Quake revoliucijos tėvą - qemm'ą. Vorobjaninovą.
3. LAN Party aukos: Jų svajonės jau išsipildė. Dabar jie pragare, tik dar nežino, kad Dievas uždėjo "set cheats 0". Cha...cha...nebūtų pragaras

G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

Taigi, gerbiamieji **Sony PlayStation** žaidėjai, su malonumu pristatau Jums vieną pirmųjų šios sistemos hitų – **G-Police** – pratęsimą. Apie tai visam pasauliui kompanija **Psygnosis** paskelbė 1999 m. gegužės mėnesį. Ir jau šių metų rugsėjo mėnesį žaidimas pasirodė parduotuvių lentynose. Teisingumo ginklai – specialiosios policijos mašinos, sukurtos kovai su nusikaltėliais. Jos yra net penkių rūšių, ir kiekviena jų diktuoja naują žaidimo stilių.

Istorija:

Karas, kuris vyko **G-Police** pirmoje dalyje, baigtas. Dabar **G-Police** pareigūnai kontroliuoja žemę bei neleidžia pasireikšti ateities nusikalstamoms grupuotėms, mafijai bei kitokiems korumpuotiems valdininkams. Bet ar ilgam?



Gyventojai jaučia kažkokius neramumus, vykstančius jų gyvenamuosiuose rajonuose. Nusikaltėliai vėl buriasi į gaujas, naktimis vyksta apiplėšimai, susišaudymai. Palaipsniui mafijos grupuotės nekaltų aukų kraujo dėka susigrąžina savo autoritetą. Bręsta naujas pasipriešinimas, ir tik laiko klausimas, kada užsidegs naujas konfliktas. Nešvariems mafijos darbams trukdo **G-Police** padalinys, jį žūtbūt reikia sunaikinti.

Jūsų laukia 30 naujų misijų, kurias reiks vykdyti net penkių tipų oro bei žemės policijos mašinomis, jų amunicijos įvairovė siekia net dvidešimt penkias rūšis. Jums padės Jūsų draugai, kovojantys ir ore, ir ant žemės. Žaidėjo malonumui pateikta net 30 skirtingų transporto priemonių, kurias galima ir net reikia sunaikinti, nes jos priklauso nusikaltėlių grupuotėms.

Geras žaidimo AI (dirbtinis intelektas). Priešas ne tik Jus puola, bet prireikus pasikviečia pagalbą, sugeba paspęsti spąstus tunelyje – vieninteliame kelyje tarp miestą gaubiančių kupolų.

Taip pat žaidimas numato *Dual Shock*, dar interaktyviau įtraukiantį žaidėją į ateities pasaulį bei suteikiantį realumo pojūtį valdant skraidančias policijos mašinas.

Na, o dabar paskaitykite ištrauką iš interviu su pagrindiniu šio žaidimo programuotoju Neil Duffield bei žaidimo dizaineriu-projektuotoju Nick Harper, kuri plačiau supažindins su **GP2** žaidimo ypatybėmis.

Kodėl Jūs nusprendėte sukurti G-Police pratęsimą?

Viso pasaulio žaidėjai labai palankiai įvertino pirmąją žaidimo dalį. Tai ir buvo didžiausias stimulas tęsiniui. Pirmoje dalyje mes norėjome įgyvendinti daug daugiau idėjų, tačiau dėl laiko stokos tai padaryti buvo tiesiog neįmanoma. Pratęsime naujas žaidimo idėjas bei kai kuriuos elementus įgyvendinti pavyko.

Kaip progresuoja žaidimo istorija nuo pirmosios iki antrosios dalies?

G-POLICE – *Weapons of justice* prasideda po dešimties dienų, kai baigiasi pirmasis **GP** istorijos pasakojimas. Karas tarp **GP** ir *Nanosoft* baigėsi tuo, kad buvo sunaikintas *Nanosoft* garlaivis, o **GP** ištekliai po didelių *Nanosoft* puolimų tapo nestabilūs. Po pralaimėjimo *Nanosoft* visgi sugeba atsistoti ant kojų ir toliau bando formuoti savo nusikalstamus sindikatus. Šis procesas lėtas, nes **GP** padaliniui padeda karinės pajėgos, tačiau situacija tampa nevaldoma...

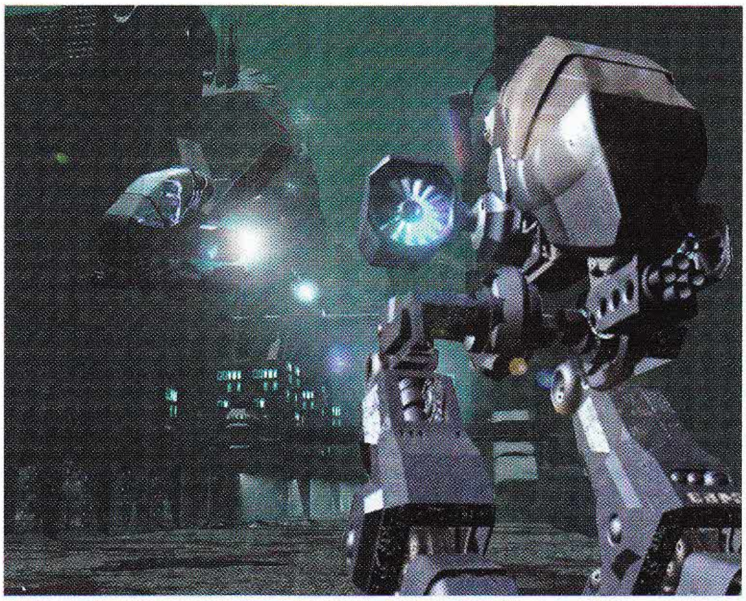
Kokie gi buvo pirmojo žaidimo trūkumai?

Manau, kad daugeliui pirmasis **GP** žaidimas buvo per daug sudėtingas. Be problemų jie galėjo įveikti tik pirmąsias penkias misijas, na, o didelis sudėtingumo šuolis iš penktosios į šeštąją misiją priversdavo žaidėją visiškai susierzinti. Analizuodami žaidimo procesą taip pat pastebėjome kelis elementus, kurie gan gadino visą žaidimą. Vienas jų – žaidėjas pasimesdavo 3D pasaulyje, nes nesugebėjome profesonaliai pateikti jį ekrane. Kita problema ta, jog pastatai bei kiti objektai atsirasdavo lyg iš rūko gilumos ir ne kartą teko stebėti, kaip žaidėjai didžiuliu greičiu režiasi į kupolo sienas, o kartais ir į pastatus, nes paprasčiausiai nespėjo jų pamatyti. Šias žaidimo klaidas pakoregavome ir, manau, antroje **GP** dalyje to neturėtų būti.

Papasakokite, kokių laimėjimų pasiekėte GP pratęsime?

Mes turėjome žymiai daugiau laiko pasiruošimui nei dirbdami prie pirmosios dalies. Šį laiką išnau-

dojome tobulindami misijas. Norėjome sukurti tokias užduotis, kurios labiau sudomintų žaidėją ir giliau įtrauktų jį į žaidimą. Taip pat, norėdami palengvinti bei paįvairinti žaidimą, į policijos mašinas integravome *echo* lokatorių, kuriame, gavus užduotis, įvedamos koordinatės. Tai padeda orientuotis žaidimo pasaulyje. Sukūrėme labiau "išvalytą" skrydžio modulį, leidžiantį paprasčiau orientuotis erdvėje, tik, deja, jis nėra pastovus, kaip ir **GP1** žaidime.



Viena geriausių šio žaidimo naujovių, aišku, yra trys naujos transporto priemonės: šarvuota mašina, išplėstas *mech* prototipas *Raptor*, bei erdvėlaivis *Corsar*.

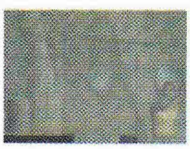
Iš pagrindų buvo perdirbtas žaidimo lanšaftas. Sukurti geriau matomi objektai, susidedantys iš smulkių detalių, bet turintys tam tikrus elementus, būdingus **G-Police** žaidimui.

Jei aš jau turiu GP1, kodėl turėčiau įsigyti ir antrąją jo dalį?

Paprastesnis kontroliavimo būdas, labiau detalizuotos misijos. Žaidimas interaktyvus, ir tai teikia daugiau džiaugsmo žaidėjui. Duodama žymiai daugiau transporto priemonių bei ginklų. **GP2** – tai ne keletas naujų misijų su lengvesniu valdymu. Tai vos ne naujas žaidimas, t.y. kokybiškas pratęsimas.

TRUMPAI...

Trumpa Sony PlayStation žaidimų apžvalga su Domantu Karecku













Kuriančios žaidimus kompanijos, norėdamos pasipelnyti, ieško pelningų projektų. Pelną bandoma gauti įdedant į naujai ruošiamą žaidimą kuo mažiau pinigų. Didžiausios tokių projektų pinigų sumos susijusios su pavadinimo licenzijos pirkimu. Kartais nemokama net ir už licenziją, o tik pasinaudojama skambiu kino filmo pavadinimu. Taip atsirado ir tokie žaidimai kaip **Star Wars, Die Hard Trilogy, ID 4**. Išmėginęs juos pasijunti apgautas ir pradedi suprasti, kad žaidimą įsigijai tik dėl labai išreklamuoto pavadinimo.

Virus: It is aware – **Universal Interactive** studijos gaminys, sukurtas tokio pat kino filmo pavadinimo motyvais.

Žaidimo pradžioje parodomas daug žadantis įvadinis filmukas. Nieko negalima prikišti: labai stilingas ir sukuria tam tikrą paslaptingumo atmosferą. Taigi įvadas tarsi prikausto žmogų, pasiruošusį nerti į nuotykių pasaulį.

Žaidimo scenarijus visiškai tiksliai atitinka filmo idėją. Rusų astronominių tyrimų laivas iš savo palydovo kosmose gauna elektrinį signalą-impulsą, kuris, įsibrovęs į kompiuterius, sudarko visą programinę įrangą. Tokiu būdu pradedami kurti mechaniniai žaisliukai, kurie žūtbūt nori sunaikinti gyvą būtybę – žmogų. Kompiuteris, tapęs vos ne kosminiu monstru, turi tik vieną užduotį – sunaikinti virusą. O tas virusas – žmogus!

Tikrai daug žadantis scenarijus, bet jo atlikimas, t.y. perkėlimas į žaidybinę erdvę, mano manymu, patyrė visišką nesėkmę. Viskas vyksta linijiniu būdu, t.y. žaidžiantysis turi vaikščioti po Rusų laivą, šaudyti į mechaninius sutvėrimus esant tik vienai krypčiai. Jokios pasirinkimo laisvės, jokių loginių užduočių... Tiesiog paprasčiausias *action* tipo žaidimas, be to, su labai prastu valdymu. Pažaidęs porą valandų pajunti, kad pats žaidimas yra gan sudėtingas ir reikalauja pakankamai daug pastangų spaudant kontrolerio klavišus. Iš pradžių tai tik vargina, bet po truputį pradeda vis labiau erzinti, kad žaidimas vos ne maksimaliai sudėtingas, nors žaidžiate pasirinkęs *Easy* opciją.

Žodžiu, neverta gaišti laiko su šiuo **Universal** produktu. Nieko įdomaus nepamatysite, jokių naujų įgūdžių ar geresnės reakcijos neįgysite, o tik praleisite vakarą prie dar vieno neįdomaus ir netgi grafikos požiūriu prastai atlikto žaidimo.

Peršasi išvada, kad bet kokia idėja, sėkmingai panaudota vieną kartą, negali būti gerai įgyvendinta antriniame produkte.

Ar prie šio žaidimo dirbo kas nors iš pirmosios GP dalies kūrėjų?

Trys ketvirčiai žmonių yra iš pirmosios **GP** kūrėjų grupės. Dar prieš pasirodant parduotuvių lentynose pirmajai **GP**, daliai dailininkai bei modeliuotojai jau dirbo prie naujų **GP** mašinų formų.

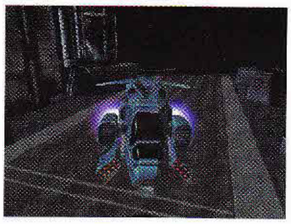


Ar naujame žaidime naudojamos kokios nors techninės naujovės?

Taip! *Mech Raptor* – tai vaikščiojanti, bėgiojanti, šokinėjanti mašina-robotas, valdoma žmogaus. Viskas sukurta laikantis kinematikos taisyklių. Taip pat pateikiama protinga nusitaikymo sistema, tačiau nesinorėtų išduoti žaidėjams visų paslapčių. Pažaiskite – ir pajusite bei pamatysite!

Aukštos grafikos raiškos technologija **PlayStation** leido sukurti fantastiškus pastatus, parodyti masyvių garlaivių kautynes, dideles pramonines platformas, asteroidų laukus kosmose. Tai turėtų šokiruoti.

Viena iš pagrindinių naujovių yra apšvietimas, leidžiantis misijas atlikti tamsiu paros metu. Atsiranda realumo pojūtis, kai tamsoje mašinos žibinto skleidžiama šviesa apšviečia teritoriją.



Papasakokite, kas kūrė G-Police Weapons of Justice?

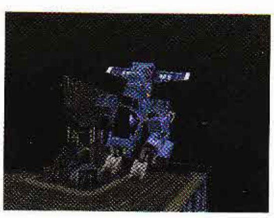
Gavin Whitlock (pagrindinis programuotojas), anksčiau dirbęs prie **Assault Rigs** (SPS, PC) bei prie pirmosios **G-Police** dalies (SPS, PC).

Andy McCabe (programuotojas), anksčiau dirbęs prie **Little Divil**, **Split Realities** (**Saturn**) ir **G-Police** (SPS, PC) projektų.

Tony Marshall (programuotojas), pasižymėjęs pirmojoje **G-Police** dalyje PC sistemai.

Michael Deverux (programuotojas), dirbęs prie **Die Hard Trilogy** (**Saturn**) bei **Destruction Derby 2** (**Saturn**).

Stuart Wheeler (dizaineris) – pagrindinis **G-Police** pasaulio kūrėjas.



Graham Sergeant (dizaineris) – **G-Police** bei **Overboard** žaidimų testuotojas. Dabar sukūrė keletą **GP2** lygių. Tarp kitko, jie vieni iš geriausių.

Stuart Maine (dizaineris), naujokas žaidimų industrijoje. Anksčiau dirbo prie **Quake** žaidimo lygių žaidimui "**Escape from Quake**".



Rob Osborne (pagrindinis dailininkas), kuris taip pat dirbo prie **Psygnosis** PC kompiuteriui skirto skrydžių simuliatoriaus **Nations**.

Claire Cooper (dailininkas), anksčiau dirbęs prie **G-Police** ir **Jonah Lomu Rugby** projektų.

Iain Thody (dailininikas), sukūręs labai daug eskizų **GP2** žaidimui.

Trevor Slater (dailininkas) – dailininkų grupės "tėvas", dirbęs prie tokių projektų kaip **F15 Strike Eagle**, **Tin Head**, **Titans**, **Road Warriors**, **Tetris** (**Amiga**), **Sub Wars 2010**, **Assault Rigs** bei **G-Police**.

Ar grupėje yra naujų žmonių ir kokius darbus jie atliko?

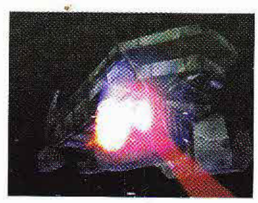
Mike Devereux, naujasis programuotojas, sugebėjo išspręsti kai kuriuos techninius klausimus. Tuo tarpu dailininkai Start Maine ir Graham Sergeant pateikė naujų idėjų ir apipavidalino kai kuriuos **GP2** lygius.

Ar žaidime daug FMV (judančio vaizdo, video intarpų)?

Be šokiruojančio ir gerai atlikto įvadinio filmo žaidime yra video intarpų, kurie sukurti žaidimo grafikos principu. Tai sukuria nenutrūkstamą įvykių eigą, nekeičiant vaizdo režimų.

Kiek laiko užėmė GP2 kūrimo procesas?

18 mėnesių – gan ilgas laiko tarpas žaidimo pratęsimui. Bet tai, manau, pasiteisino, nes mes norėjome įgyvendinti visas idėjas, kurių nespėjome įgyvendinti pirmoje **GP** dalyje.



Straipsnio autoriaus nuomonė:

Na, net nežinau, ką ir pasakyti. Pirmoji **GP** dalis išsidėsčiusi dviejuose kompaktiniuose diskuose. Labai gerai padaryti įvadiniai filmukai, bet grafika manęs netenkino, o ir žaidimo procesas buvo gan vidutinio lygio.

Antrąją **GP** dalį įsigijau tikėdamasis geresnės grafikos. Nustebino, kad antrasis žaidimas tik viename kompakte, didelės pažangos grafikos srityje taip ir nepastebėjau (gal todėl ir spaudai pristatyto kompaktinio disko **GP2** paveikslėliuose nėra jokios užuominos apie žaidimo grafiką. Išrinkti geriausi).

Pats žaidimo procesas pasikeitė į geresnę pusę. Mašinos valdomos lengvai, prietaisų pagalba nesunku orientuotis ateities mieste. Tačiau **Psygnosis** iš dalies išgyvena kažkokius neaiškius laikus. Kiekvienas žaidimas vis prastesnis. Nuojauta sako, kad ir **GP2** nuskęs SPS žaidimų liūne, taip ir nespėjęs užkariauti žaidėjų palankumo.

Domantas Kareckas

MP3 ENHANCER

> MP3 Enhancer
> maža dėžutė jungiasi prie gale esančio Sony PlayStation I/O porto ir suteikia galimybę klausytis MP3 bylų neprarandant pradinio garso informacijos nešėjo kokybės.
> Apie tai skaitykitę šį Domanto Karecko paruoštą straipsnį.
> _

Shopping.com

1. **Final Fantasy VIII**
2. **Dino Crisis**
3. **Madden NFL 2000**
4. WCW Mayhem
5. Nascar 2000
6. Star Wars Episode I: Phantom Menace
7. Gran Turismo
8. Driver
9. Spyro the Dragon
10. Tony Hawk's Pro Skater

Tai, ką Jūs dabar perskaitysite, turėtų sudominti visus **PlayStation** vartotojus, neabejingus ir muzikai. Jau seniai MP3 formatu PC vartotojai į kompaktinius diskus įrašinėja programiniu būdu suspaustus audio disko takelius. Neprarandant pradinės garso kokybės į vieną standartinį CD-R diską galima įrašyti vos ne 7 audio CD diskus.

Dabar šių MP3 formatu įrašytų bylų gali klausytis ir **Sony PlayStation** vartotojai, įsigiję MP3 *Enhancer* periferinį įrenginį, kuris jungiasi prie SPS I/O porto.

Dabar galime palyginti kainas. MP3 bylų grotuvas kainuoja apie 200 USD (žinoma, jei turite namuose PC kompiuterį, tai Jums visiškai neaktualu). O *MP3 Enhancer* įrenginio kaina yra apie 60 USD. Jį galima užsisakyti internete adresu http://www.mp3enhancer.com.

Pats periferinis įrenginys – tai maža dėžutė. Jį valdyti galima per SPS Music CD langą arba papildomo pultelio, kurio dydis mažesnis nei kreditinės kortelės, pagalba. Visiškai nesunkiai sujungę jį su SPS I/O portu, galėsite prisijungti prie išorinės Hi-Fi sistemos ir klausytis kokybiškai perteikiamos muzikos. Tai tikrai pasiteisins, jei MP3 bylos įrašytos 128Kbit per sekundę ar geresne atgaminimo kokybe.

MP3 bylų dekodavimą atlieka **Sony PlayStation**, todėl išvengiama visokių pauzių bei užlaikymų.

MP3 Enhancer ne tik supranta ID3 Tags informaciją, bet gali naudoti ir *Winamp* (populiariausia MP3 dekodavimo programa PC kompiuteriui) grafinę informaciją, t.y. TV ekrane galėsite išsirinkti pseudogrotuvo išvaizdą bei ją modifikuoti.

Kadangi viename CD-R diske gali būti labai daug MP3 bylų, įmanoma sudaryti grojimo eiliškumo sąrašą, kuris išsaugomas atminties kortelėje.

Šis prietaisas numato ir **GameShark** funkcijas.

TRUMPAI...

Trumpa Sony PlayStation žaidimų apžvalga su Domantu Karecku



Savo, kaip žaidėjo, karjerą pradėjau vos ne nuo pirmųjų buitinių kompiuterių, tokių kaip **ZX-Spectrum**, **Atari** bei **286 PC**, tad lig šiol širdį bei protą aplanko nostalgiški prisiminimai apie klasikinius žaidimus – **Tetris**, **Xonix**, **Arkanoid**.

Ir ką jūs manote, **Sony PlayStation** žaidimų kompiuteriui gavau kompaktinį diską su žaidimu **ARKANOID 2000**. Skambus pavadinimas... Tiesa?

Tik neaišku, kodėl šis senų laikų žaidimas, užėmęs vos vieną kompiuterinį diskelį, SPS kompaktiniame diske užima net 140 Mb.

Gal todėl, kad žaidimo pavadinimo pabaigoje parašyti magiški šio amžiaus skaičiai - 2000?



Žaidimo koncepcija per daugelį kompiuterinių žaidimų vystymosi metų nepakito. Liko ta pati siena iš kažkokių plytelių, paslankus "pagalys" apačioje bei kamuoliukas, kuriam negalima leisti išskristi už žaidimo ekrano tol, kol atmušinėdami "pagalio" pagalba kamuoliuką nesugriausime sienos. Grafinis apipavidalinimas gražus (daugiau pasakyti tiesiog neįmanoma). Skamba maloni muzikėlė. O žaidimo pradžioje netgi galima išvysti įvadinį filmuką (nors jis, rodos, neturi jokios prasmės).

Na, jei žaidimas būtų trimatis (neįsivaizduoju, kaip tai atrodytų), gal ir būtų galima pateisinti šio žaidimo dydį, o ir žaidimo kūrėjų darbas neatrodytų toks menkavertis. Kyla klausimas: kam reikėjo švaistyti lėšas šiam projektui? Negi negalima paskirti savo kūrybinio potecialo įdomesniems šio amžiaus pabaigos žaidimų projektams?

Nors galbūt **ARKANOIN 2000** iš dalies patiks klasikos mėgėjams, neturintiems ką veikti prie televizoriaus ekrano.

CLOCK TOWER

Tamsia miesto gatvele eina mergina. Staiga ji pajunta, jog kažkas ją seka. Atsigręžia atgal, bet persekiotojo nematyti. Bėgdama ji pasiekia savo draugės darbovietę, kur kieme sutinka policijos pareigūną.

– Padėkite man, – prašo ji.

– Kas Jums atsitiko?

– Mane kažkas persekioja!

– Bet, ponia, aš nieko nematau, – paskutiniai policininko žodžiai sustingsta jo lūpose.

Jo krūtinę perveria aštrus skausmas, pasigirsta merginos klyksmas ir prieš akis šmėsteli krauju pasruvę mirtį nešantys sodininko žirklių ašmenys.

Kol kažkokia žmogysta, palinkusi prie policininko kūno, darbuojasi sodininko žirklėmis, mergina nieko nelaukusi sprunka nuo persekiotojo į artimiausią pastatą, tikėdamasi ten pasislėpti. Žudikas lipa ant kulnų, girdisi jo žingsniai ir šiurpą keliantis žirklių girgždesys. Mergina ieško pagalbos. Tikrindama patalpą po patalpos, atveria duris į apsauginės policijos patalpas. Pagaliau ji saugi – prie stalo sėdi pareigūnas.

– Atleiskite, – išlemena ji.

Tyla.

Ji prieina arčiau manydama, kad pareigūnas miega, ir atsargiai paliečia jo petį. O siaube, policininko galva atsiskiria nuo kūno ir šlepteli ant grindų...

Štai su tokia scena teko susidurti žaidžiant **ASCII Entertainment** kompanijos sukurtą žaidimą **Clock Tower.**

Pati istorija prasidėjo Norvegijos miestelyje Romsdarene. Labai turtingoje šeimoje gimsta dvynukai Denas ir Bobas Berauzai, ir niekas net nenumano, kad šiuose mieluose jaunuoliuose gali slėptis žmogžudžių sielos. Broliai tampa negailestingais maniakais, žudantis savo aukas sodininko žirklėmis.

Žaidimo siužetas prasideda nuo keleto šiurpių žmogžudysčių ir Jums reikės išsiaiškinti, kaip šie įvykiai susiję su broliais.

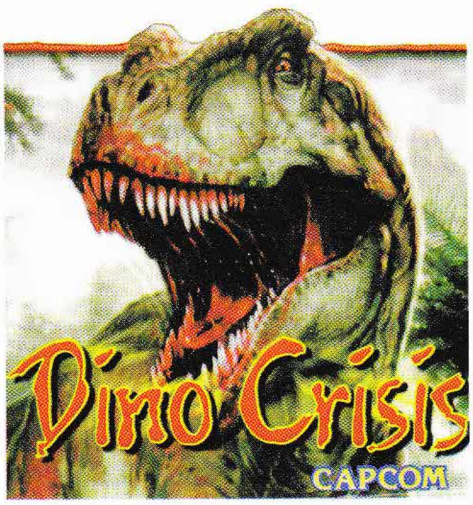
Negalvokite, kad žaidimas panašus į Resident Evil ar Silent Hill. Tai gryniausias quest'as, kurį labai gera žaisti, jei Jūsų Sony PlayStation turi pelytę. Su paprastu kontroleriu gana sunku nurodinėti žaidimo herojams kur eiti ir kokius daiktus analizuoti ar pasiimti su savimi.

Žaidimo grafika nestebina, bet ir nėra prasto lygio. Muzikinis apipavidalinimas menkokas, bet garsiniai efektai priverčia pašiurpti net ir labai drąsius žaidėjus. Šiaip gamintojams pavyko perduoti "*horror*" žanro stilistiką bei aplinką. Jūs visada įsitempę lauksite, kad atsitiks kažkas labai baisaus – būtent taip ir įvyksta. Tai turėtų patikti visiems žaidėjams, kurie su didžiausiu susidomėjimu žiūrėjo tokius meninius filmus kaip "*Miesto legendos*" ar "*Aš žinau, ką tu padarei praeitą vasarą*".

Taip pat teks priiminėti staigius ir protingus sprendimus, kad išspręstumėte kokią nors loginę užduotėlę, nuo kurios gali priklausyti Jūsų gyvybė. Pavyzdžiui, įmanoma taip pulti į paniką, kad nesugebėsite blaiviai mąstyti, kai išgirsite artėjančius maniako žingsnius, netgi nesugebėsite greitai pasislėpti už kokių nors durų, juolab įlįsti į kokią nors dėžę ar užsiropšti ant dviaukštės lovos (va, aš Jums jau ir truputį padėjau). Labai malonu pastebėti ir tai, kas nelabai būdinga **Sony PlayStation** žaidimams – tai galimybė "išsisaugoti" bet kurioje žaidimo vietoje, o tai, pripažinkite, tikrai palengvins žaidimo eigą.

Na, o pabaigai palinkėsiu nieko nebijoti ir išaiškinti šių kraupių įvykių kaltininkus.

P.S. Šis projektas tapo toks sėkmingas, kad **ASCII Entertainment,** vos pasirodžius **Clock Tower,** ėmė kurti žaidimo pratęsimą. Kadangi tai buvo 1997 metais, tad **Clock Tower 2** jau pasirodė parduotuvių lentynose, deja, nieko daugiau apie jį papasakoti negaliu, nes dar neteko jo žaisti.



Neslėpsiu, kad siaubingai mėgstu **Capcom** kompanijos žaidimus, tokius kaip **Resident Evil I, II,** taip pat panašios koncepcijos žaidimus, tarkime, **Paraside Eve** ar **Silent Hill**. Galima drąsiai teigti, kad šie žaidimai vieni iš populiariausių SPS sistemoje, aiçku, neminint **Final Fantasy** populiarumo. Daugybę bemiegių naktų vienas ar draugų kompanijoje pradrebėjau, sekdamas ekrane vykstančius kraupius įvykius, įtempęs visas savo smegenų protingąsias ląsteles, spręsdavau logines užduotis, kurios kartais atrodydavo neįveikiamos.

Šiuo metu su nekantrumu laukiu, pavydėdamas japonams, kurie jau gali žaisti naująjį **Resident Evil** serijos žaidimą **Nemesis** (kodinis pavadinimas **Biohazard**). Šis žaidimas pasakos apie įvykius, vykstančius tarp pirmosios ir antrosios **Resident Evil** dalies.

Matyt, **Capcom** jautė, kad **Resident Evil** tematikos žaidimai yra gan populiarūs ir laukiantiems trečiosios šio hito dalies pateikė naująjį žaidimą – **DINO CRISIS**.

Jau iš pavadinimo galima numanyti, kad žaidimas bus susijęs su dinozaurais bei kylančiomis dėl jų problemomis.

Ir vėl bemiegės naktys...

Žaidimo branduolys, grafika, valdymas (kuris šiek tiek patobulintas) pasiskolintas iš **Resident Evil II**. Bet tai nėra blogai. Kaip tik atsiskleidžia gerosios jo pusės. Išbandyti savo jėgas naujame pasaulyje, nekeičiant žaidimo stiliaus, šios tematikos gerbėjams – tikras pasitenkinimas.

Naktis. Šviečia mėnulio pilnatis. Staiga nakties tylą nutraukia karinis malūnsparnis.

– Pasiruošti šuoliui! – pasigirsta įsakymas.

Raudonas indikatoriaus signalas nušvinta žaliai.

Keturios baltos parašiutų kepurės susilieja su debesimis...

Atrodo, kad vykdoma paprasta karinė operacija. Vėjo gūsis pagriebia vieno iš keturių parašiutą ir komandos narys nubloškiamas nuo kryptingo nusileidimo. Laužydamas medžių šakas jis nusileidžia į naktinį tropikų mišką.

Nutyla naktinių paukščių balsai. Medžių lapai tarsi sustingsta. Spengianti, grėsminga tyla. Staiga po kojomis sudreba žemė. Desantinės komandos karys neramiai dairosi, lyg laukdamas artėjančios mirties. Žemės virpesiai

TRUMPAI...

Trumpa Sony PlayStation žaidimų apžvalga su Domantu Karecku

QUAKE II

Nemanau, kad galėčiau ramiai miegoti, nepristatęs Jums naujojo firmos **Activision** projekto **Sony PlayStation** žaidimų kompiuteriui – **Quake II**.

Pagaliau SPS vartotojai gali susipažinti su šiuo visų laikų kompiuteriniu hitu.

Quake II projektą įgyvendinti ėmėsi ne **id Software**. Leidybines teises ji pardavė **Activision**, kuri çiuo metu SPS žaidimų rinkoje po kelių nesėkmingų žaidimų, pasirodžiusių parduotuvių lentynose, išgyvena sunkų laikotarpį.

Quake II žaidimo perdarymas SPS sistemai, galima sakyti, buvo laikomas paslaptyje, bet dar prieš pasirodant šiam žaidimui tarp žaidėjų sklandė gandai ir buvo mėtomi pavydūs žvilgsniai **Quake** fanų link.

Activision ėmėsi tikslingai perdarinėti antrąją **Quake** žaidimo dalį, nes paskutiniosios **Quake** dalies grafinis varikliukas bei žaidimo procesas tobulesni nei pirmtako. Nors, žinoma, gaila, kad SPS žaidėjai taip ir negalės susipažinti su mistiniu pirmojo **Quake** pasauliu.

Šis **Activision** projektas kol kas geriausias nuo **Doom** ir **Wolfeinstein 3D** laikų – SPS žaidimas-šaudyklė nuo pirmojo asmens.

Tik pradėjus žaisti **Quake II,** susidaro įspūdis, kad tai visiškai naujas žaidimas, neturintis analogo PC sistemoje. Skiriasi tiek žaidimo erdvė, tiek apipavidalinimas, bet palaipsniui pastebi, kad tai kokybiška **Quake II** PC lygių kopija.

Nemanau, kad būtina šį žaidimą pristatyti plačiau, aprašinėjant žaidimo procesą, ginklus, priešus. Tie, kurie laukė **Quake II** versijos SPS kompiuteriui, jau daug apie jį girdėjo iš PC vartotojų. Galbūt reikėtų paminėti tik valdymo problemą, kuri, mano manymu, yra išspręsta, be to, pridėta DUAL SHOCK vibravimo opcija, aktyvuojasi krypties svirtys. Taip pat įmanoma panaudoti SPS pelę (deja, šios galimybės išbandyti neteko, kaip ir tinklinio režimo. Tai paliksiu išsiaiškinti patiems).

stiprėja ir iš miško tankmės pasirodo siaubingai staugdamas tiranozauras. Grėsmingi ir aštrūs dantys pasidengia šiltu kario krauju.

O viskas prasidėjo nuo to, kad iš kažkokios vandenyne esančios salos laboratorinio centro sutartu laiku nebuvo gautas radijo signalas. Kadangi mokslinė laboratorija priklausė karo pramonei ir eksperimentus atlikinėjo tik karinėms struktūroms, buvo įtarta, kad laboratorija užpulta kokių nors teroristų. Karinė vadovybė kuo skubiau išsiuntė greito regavimo būrį, kurio užduotis – išsiaiškinti susidariusią padėtį ir, jei reikės, nuslopinti pasipriešinimą.

Karinei laboratorijai vadovavo mokslininkas genijus daktaras Kirk. Bet kokia kaina reikia jį surasti ir nugabenti į saugią vietą.

Sėkmingai nusileidimo punktą pasiekė trys desantininkai. Vienas iš jų – tvirtas raumenų kalnas, tikra karo mašina – yra būrio vadas. Kitas – negras, kompiuterių specialistas, be to, apmokytas visų desantinio greito regavimo būrio kovos meno gudrybių. Na, o trečiasis – baltaodė mergina, kurios kailyje ir teks Jums atsidurti.



Jau nuo pat pirmųjų žaidimo minučių pastebėsite, kad mokslinio centro patalpos nusiaubtos. Pilna kraujo (jei įlip'site į kraujo balą, kurį laiką vaikščiodami tepsite patalpų grindis... geras efektas), sudarkyti mokslininkų, aptarnaujančio ir apsaugos personalo kūnai. Vienur mėtosi rankos, kitur – kūnai. Kraupus vaizdas.

Savaime aišku, Jūsų valdomas herojus, kaip ir kiti desantinio būrio žmonės, net nenutuokia, kas čia įvyko. Pirmoji loginė užduotis – įjungti kuru varomą elektros jėgainę. Susitvarkius su šia užduotimi, laukia pirmasis susitikimas su mokslinio centro nusiaubėjais. Vienas iš dinozaurų pasalūniškai bandys Jus užpulti. Atidžiau! Gali blogai baigtis...

Kadangi tai mokslinis centras, prie kurio pirštus prikišusi karinė vadovybė, tad apsaugos lygis čia labai aukštas, bet koks asmuo į centro patalpas įeiti negali, nes jos užrakintos kodinėmis-elektroninėmis spynomis. Vienoms durims atidaryti užtenka paprastos *ID Card* (indentifikavimo kortelės), bet kartais ir ji nepadeda. Pasirodo, kortelės yra magnetinės ir į jas galima įrašyti bet kokią informaciją. Bet norint į kortelę įrašyti tam tikrus duomenis, kurie leistų *ID Card* pagalba atidaryti patalpų duris, reikia surasti *ID Card* duomenis įrašantį kompiuterį, sužinoti tam tikro asmens kodą bei suradus jo lavoną ar lavono likučius (svarbu, kad būtų jo rankos plaštaka) specialiu aparatu nuskaityti rankos pirštų atspaudus. Ir tik tada, turint visus duomenis, pavyks aktyvuoti *ID Card* įrašymą.

Pasitaikys ir rimtesnių spynų, kurios reikalaus DDK užrakto atrakinimo. Jį sudaro raktas bei informacijos nešėjas DATA DISK. Įdėjus juos į spyną, atsiranda kodo įvedimo langas, kurį reikia iššifruoti ir įrašyti tam tikrą kodinį žodį. Informaciją apie kodavimą rasite vartydami mokslo centro apsaugos darbuotojų užrašus.

Žaidime pilna kompiuterinių terminalų, kranų, seifų, kurie reikalauja tam tikrų kortelių, raktų, kodų.

Na, o dabar apie žaidimo *action* pusę. Pagrindinis agresijos ir pavojaus šaltinis – dinozaurai. Jie labai gražiai nupiešti. Gražiai ir natūraliai. Plastiški judesiai, labai gerai subalansuotos proporcijos, jie elgiasi kaip tikri grobuonys, jaučiantys savo jėgą ir pranašumą prieš žmogų. Puola greitai ir be jokio pasigailėjimo, tik spėk šaudyti. Na, o atsirado jie iš paralelinio pasaulio. Kai buvo vykdomas finalinis eksperimentas, apskaičiavimuose įsivėlė klaida, atvėrusi duris į priešistorinį pasaulį, kuris ir atsiuntė į mūsų laikus savo gyventojus. Vieni iš sunkiausiai įveikiamų man pasirodė pterodaktiliai, plėšrūs priešistoriniai skrajūnai. Labai sunku nustatyti jų puolimo iš oro kryptį.

Pati žaidimo muzika labai dera prie žaidėją supančios aplinkos. Specialūs efektai – šūviai, sprogimai, dinozaurų žingsniai – tiesiog realybės viršūnė. Jau nekalbu apie DUAL SHOCK kontrolerio virpesius rankose, artėjant didžiajam dinozaurui ar nuo šautuvo atatrankos.

Žodžiu, šį žaidimą tikrai verta įsigyti, papildant savo **Sony PlayStation** žaidimų kolekciją dar vienu **Capcom** projektu. Jis tikrai vertas dėmesio, žinoma, jei Jūs neabejingi **Resident Evil** žaidimams ar mėgstate papildomą adrenalino kiekį.

Išvados:

Žaidimas tikrai pasieks pasaulinių topų viršunes. Sprendžiant iš to, kad tokie žaidimai kaip **Resident Evil,** bei **Silent Hill** tikrai surado savo gerbėjų ratą, šis **Capcom** projektas taip pat neliks nepastebėtas ir manau, bus teigiamai įvertintas tokio žanro žaidimų mėgėjų.

Galiu drąsiai rekomenduoti šį žaidimą, žinodamas kad jis paliks Jums neišdildomą įspūdį. Pabaigai norėčiau pridurti, kad žaidimas turi net tris pabaigas. Taip pat, po žaidimo baigimo žaidėjui suteikiama teisė pradėti nuotykius iš pradžių su papildoma Jūsų valdomos herojės apranga.

Domantas Kareckas

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

AR VERTA PIRKTI IŠREKLAMUOTĄ ŽAIDIMĄ?

Kam reikalingi žaidimų topai? Matyt, tam, kad pirkėjams būtų suteikta galimybė rinktis žaidimus atsižvelgiant ne į savo norą, o į tai, kas šiuo metu yra populiaru ir ką žaidžia visas pasaulis.

Iškyla klausimas: Ar galima tikėti tuo, kas skelbiama sudarat perkamiausių žaidimų topus?

Atsakymas būtų paprastas: kaip norite, taip ir darykite. Iš esmės reikėtų pasidomėti apie žaidimą plačiau, o ne aklai pasitikėti perkamumo kreivėmis.

Savaime aišku, kad prastas žaidimas retai kada pasiekia topo viršutinę. Seka išvados – jei žaidimas pirmoje vietoje, o juolab dar su užrašu, skelbiančiu, kad pasaulyje parduota n kopijų, tai jis tikrai geras ir 100% patenkins Jūsų ego.

Bet jei Jūs save laikote asmenybe, o ne bandos genamu gyvuliu, tai kažin ar pirmose gretose besipuikuojantis žaidimas atitiks Jūsų poreikius. Na, va, pavyzdžiui, pagal **Shopping.com** geriausiai perkamų žaidimų SPS sistemos topo viršūnę užima FINAL FANTASY VIII, o Jūs tiesiog negalite pakęsti RPG žaidimų. Bet tai juk auksinis HITAS, sakys kiti.

Galiausiai kai Jūsų smegenys nebeatlaikys reklamos potvynio, taip pat spaudoje atsirandančių giriamųjų straipsnių spaudimo, o ką jau kalbėti apie draugus, kurie primygtinai rėks: PIRK! PIRK! JĖGA! COOL! ir t.t., kompaktinis diskas nejučia atsidurs Jūsų lentynoje. Tikslas pasiektas. Na ir kas, kad Jūs nemėgstate RPG... Svarbiausia, kad namuose turite HITĄ!

Taigi, gerbiamieji, norėčiau su Jumis pasidalinti mintimis apie žaidimus, išsidėsčiusius **Shopping.com** SPS TOP 10 pozicijose. Neduok, Dieve, tapsite reklamos auka. Na, o išvadas, verta pasitikėti topais ar ne, manau, padarysite patys.

10 pozicija. **Tony Hawk's Pro Skater**

Skambus sportininko vardas – reklaminės kompanijos pradžia. Bet ar šis žaidimas vertas puikuotis perkamiausių dešimtuke? Na, nebent Jums labai patinka sportiniai žaidimai ar tiesiog tingisi išeiti su draugais į lauką ir pasivažinėti riedlente. Jei taip, šis riedlentės simuliatorius Jums. O svarbiausia – griūdami nejusite skausmo.

9 pozicija. **Spyro the Dragon**

Na, šitas tai geras, bet juk pasirodė ir antroji šio žaidimo dalis. Ką gi daugiau galima pasakyti apie šį žaidimą? Grafika gera, muzika - taip pat. Žaidimo procesas nenuobodus tik tiems, kas garbina **Crash Bandicoot** serijos žaidimus. Įsigyti šį žaidimą verta, bet nebūtina. Nieko neatsitiks, jei ir nepamatysite mažo žalio drakoniuko nuotykių.

8 pozicija. **Driver**

Vertas dėmesio projektas. Geras scenarijus, pasakojantis apie policininką, susidėjusį su banditų gauja (nepagalvokite, kad parsidavė. Vykdo spec. užduotį). Po miestą važinėji 70 metų markės automobiliu. Šiaip tokio žaidimo dar SPS sistema nematė. Įsigyti verta, bet vargu ar pažaidę mėnesį norėsite dar žaisti šį 8 pozicijos hitą.

7 pozicija. **Gran Turismo**

Topas, ir tiek. Geros ir net labai geros mašinų lenktynės. Jei kas nors paklaustų, kokį žaidimą su automobilių lenktynėmis verta įsigyti, tai atsakyčiau, kad geresnio nei **Gran Turismo** tiesiog nėra. Matyt, mane taip pat veikia reklama.

6 pozicija. **Star Wars Episode I: Phantom Menace**

Turbūt manot, kad šį žaidimą iškeiksiu iš visų pusių. Bet kaip bebūtų keista, jis man patiko. Nors kitų sistemų (tokių kaip PC) žaidėjai nepatenkinti šiuo **Lucas Arts** projektu, o man atrodo, kad SPS variantas tikrai vertas dėmesio, įskaitant tai, kad aš nieko ypatingo iš to žaidimo nelaukiau ir iš viso nemačiau pirmojo Žvaigždžių karų epizodo. Tiesiog žaiskite šį žaidimą negalvodami, kad tai žymaus filmo perdirbtas variantas. Ir, manau, jis Jums patiks.

5 pozicija. **Nascar 2000**

Dar vienas lenktyninių automobilių simuliatorius. Neblogai "sukaltas" grafikos bei muzikos atžvilgiu. Bet žaidimo procesas gan monotoniškas. Galima būtų pridurti ir tai, jog gamintojai pasistengė šiame žaidime realizuoti visas geriausias tokių žaidimų puses. Linksma tiems, kurie be atsakomybės jausmo mėgsta daužyti mašinas.

4 pozicija. **WCW Mayhem**

Nesusipratimas. Iš karto sakau, jog man sportiniai žaidimai nepatinka. O ypač amerikoniškos kultūros spektakliai, tokie kaip iš anksto surežisuotos muštynės, t.y. kečas. Na, nebent Jums patinka spoksoti į užsienio kečo žvaigždžių nuotraukas.

3 pozicija. **Madden NFL 2000**

Futbolas! Gal ir nieko. Bet tai sportui skirtas žaidimas. Grafika puiki, viskas labai įdomu ir t.t. Bet 2000-ųjų metų pabaigoje pasirodys toks pats žaidimo pavadinimas, tik gale pasipuošęs skaičiumi 2001. Ar Jums neatrodo, kad tokie žaidimai moraliai sensta?

2 pozicija. **Dino Crisis**

Apie šį žaidimą sužinosi labiau pavartęs šį "Kiberzonos" numerį.

1 pozicija. **Final Fantasy VIII**

Jei pasakyčiau, kad šis žaidimas menkavertis, geriau būtų gatvėje daugiau nesirodyti. Užmuš! Todėl taip nesakysiu. Dviejų žmonių, kurie tolygiai leidžiasi į savo dvasios gelmes ruošdamiesi mūšiui, likimai – taip galima apibūdinti šį žaidimą. Daugiau nerašysiu, nes planuoju jį plačiau pristatyti kituose "Kiberzonos" puslapiuose. O jį tikrai pristatysiu. Čia gi auksinis... ne platininis HITAS!

Domantas Kareckas

PC KODAI

Age of Empires II

pepperoni pizza – 1000 food
coinage – 1000 gold woodstock –
1000 wood reveal map – atidaro visą žemėlapį
no fog – panaikina karo rūką
resign – nepasisekusi misija
hari kari – susinaikinimas
steroids – visi veiksmai atliekami tuoj pat (statyti, tyrinėti, kaupti)
kill#(# tai žaidėjo numeris) – sunaikina
GAIA – valdymas negrįžtamai pereina gamtinėms būtybėms.

Delta force II

Kai tik pasikrauna lygis, reikia paspausti mygtuką [~] ir surinkti:
SunAndSteel – iš naujo užtaisyti visus ginklus
DieWithYourBootsOn – begalinis Ammo
TheTrooper – dievo režimas
StillLife – nematomas žmogus
Revelations – 8 artilerijos šūviai

Descent 3

TUBERACER – 210 Damage
IVEGOTIT – Visi ginklai
BYEBYEMONKEY – Persijungti į režimą chase view
TESTICUS – Nematomumas
DEADOFNIGHT – Visų priešininkų sunaikinimas
TREESQUID – Visas žemėlapis
BURGERGOD – Nemirtingumas
MORECLANG – Praleisti lygį
FRAMETIME – Parodyti kadrų skaičių
SHANANIGANS – Keistos Tekstūros (rūgštingumo režimas)

Driver

Segtuve *Data* raskite failą MLADDER.DML, naudodami bet kurį tekstinį redaktorių išimkite dvi eilutes:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Dabar Jums neteks laikyti teisių!

fifa 2000

MOMONEY – Pinigų krūva
HOOLIGAN – Komandos bonus'as
BURNABY – EAC Pitch
SIZZLE – Žaibo režimas
DIZZY – Ateivių režimas
LIGHTSOUT – Švytėjimo režimas

Grand Theft Auto 2

Daug pinigų

Žaidimo pradžioje vietoj žaidėjo vardo įveskite *muchcash* ir gausite 500000$.
Greitai surinkti bet kokią sumą galima taip: atvarykite į aikštelę 15-20 mašinų ir sustatykite jas viena šalia kitos, tuomet vieną iš jų susprogdinkite – visos mašinos iš eilės ims sproginėti, o pinigai už kiekvieną iš jų augs geometrine progresija.

Atiduodami savo mašiną į sąvartyną įveskite kodą:
Romero = Armor
U-Jerk Truck = Machine Gun
Police Car = Cop Bribe
Bug = Machine Gun
Minx = ElectroFingers
Shark = Molotov Cocktails
B-Type = Invulnerability
Z-Type = Silenced Machine Gun
Taxi = Double Damage
Beamer = FlameThrower
Schmidt = Health
Michelli Roadster = Machine Gun
Big Bug = Machine Gun
Dementia = Invisibility
Aniston BD4 = Jail Free Card
Miara = Rocket Launcher

Rainbow Six: Rogue Spear

Norėdami suaktyvinti kodą, paspauskite Enter

normalcolors – Įjungia priešininkui normalias spalvas
panickedcolors – Įjungia priešininkui panikos spalvas
roestatecolors – Įjungia ROE spalvas
roespeedcolors – Įjungia greitąsias ROE spalvas
combatstatecolors – Įjungia kovines spalvas
behaviorcolors – Įjungia elgesio spalvas
psychstatecolors – Įjungia psichologinės būsenos spalvas
threatawarenesscolors – Įjungia išgąsčio spalvas
awarenessstatecolors – Įjungia aktyvias spalvas
alertnessstatecolors – Įjungia aktyvias spalvas
aiplancolors – Įjungia plano spalvas
levelmaps – Paišo lygį
testplan – Paišo testinį planą
drawplan – Paišo visą planą
pathpointlinks – Paišo schemą
coverpoints – Paišo slėptuves
pathpoints – Paišo schemos dalis
objectwalls – Paišo objektų sienas
wounddeath – Savižudybė
teamshadow – Nesimato visai komandai
theshadowknows – Nesimato vienam žaidėjui
debugkeys – Aktyvuotas *debugingo* režimas

monocle – monoklio režimas
1-900 – sunkus kvėpavimas
clodhopper – *Clodhopper* režimas
meganoggin – didžiųjų įvarčių režimas
bignoggin – didžiųjų įvarčių režimas
5fingerdiscount – inventoriaus perpildymas
explore – pergalė
nobrainer – AI atjungimas
stumpy – Stumpy mode
teamgod – komandos nemirtingumas
avatargod – vieno personažo nemirtingumas

NHL 2000

Žaidimo metu surinkite:
awaygoal – įvartis į šeimininkų vartus
homegoal – įvartis į svečių vartus
penalty – dauguma
spots – įjungti ikižaidybinius momentus
zambo – Zamboni ant ledo
gre34ddfg – beprotiškas rutulys
finalgo – patekti į finalą

Dirbtinis

Be AI (*Artificial Intelligence*; toliau – DI (dirbtinis intelektas)) šiandien žaidimai būtų neįdomūs, kristų jų paklausa, o bent tuzinas šiandieninių hitų taptų paprastais eiliniais žaidimiūkščiais, į kuriuos visai neverta kreipti dėmesio. Taigi kas yra tasai DI? Konkretaus DI apibrėžimo nėra, tačiau tai būtų galima apibūdinti kaip labai sudėtingus algoritmus, kurių panaudojimas suteikia žaidimui didelio tikroviškumo mąstymo srityje. Jeigu gerai nesupratote, pasistengsiu apie DI pakalbėti plačiau.

Dar visai neseniai žaidimuose DI apskritai nebuvo, arba jis buvo toks paprastas, kad kompiuterio procesorius šiam darbui atlikti teskirdavo 1% savo galios. Tačiau šiandien žaidimas be gero DI laikomas prastu ir nešiuolaikišku, o naujausiuose žaidimuose DI apskaičiavimams procesoriui tenka panaudoti net 30 ar dar daugiau procentų savo galios. Taigi jei žaidimo DI aukštas, vien tik šiam darbui atlikti kompiuterio procesorius turi įvykdyti milijonus operacijų per sekundę. Tai viena iš priežasčių, kodėl naujausiems žaidimams reikia vis greitesnių ir galingesnių kompiuterių.

Paprastas DI buvo naudojamas jau gan seniai. Jis buvo diegiamas į loginius žaidimus jau nuo 1990 m.

Šachmatai, šaškės, kortos ir kiti loginiai žaidimai turėjo nesudėtingą DI, kurio pakako normaliai juos žaisti. Tuo laiku labai išpopuliarėjo šachmatai, tad šio tipo žaidimų kūrėjai ėmė kurti sudėtingesnes šachmatų DI programas. Ištobulinus šachmatų žaidimų DI netgi buvo pradėtos rengti profesonalių šachmatininkų ir kompiuterių dvikovos. Taigi galima sakyti, kad loginiai žaidimai – pirmieji, turintys DI. Visai kitaip tuo metu buvo su populiariausiais arkadiniais žaidimais. Kadangi čia veiksmas vyksta dvimatėje erdvėje, o pagrindinis tikslas yra įveikti visus lygius, išvengiant žūties nuo priešininkų, ir laimėti lenktynes, tai jokio DI čia nėra. Kiekvienas priešininko žingsnis ir veiksmas iš anksto užprogramuotas, žaidėjui telieka įsiminti ir perprasti kompiuterio veiksmus, o visa kita priklauso nuo žaidėjo reakcijos. Panašiai veikė ir *Adventure*, RPG bei simuliatorių žaidimai. Metams bėgant buvo sugalvotas RTS (*real time strategy*) žanras. Buvo išleisti RTS žaidimai **Dune**, **Warcraft**, **Wardiary**. Taip pat išpopuliarėjo RPS (*role playing strategy*) žaidimai, kuriems priklausė **Civilization**, **Warlords**, **Heroes of Might and Magic** ir kt. Atsirado *3D action* žanras – **Wolf3D**, **Doom**, **Hexen**, **Heretic**... Kadangi juose nebuvo DI, žaidžiant žaidimą iš naujo niekas nesikeisdavo, be to, dažnai priešininkai elgdavosi nelogiškai. Atsirado daug žmonių, norinčių įdomesnių žaidimų, kuriuose priešininkai būtų protingesni ir elgtųsi logiškiau. Taigi kai kurios žaidimų kompanijos (**Interplay, Westwood, Microsoft, Lucas Arts, Activision**...) išklausė žaidėjų norų ir pradėjo kurti žaidimus su DI. DI kūrimui buvo sugaišta keletas metų ir išleistos milijoninės pinigų sumos. Tačiau tikslas, nors ir sunkiai, buvo pasiektas. Taigi startas įvyko prieš kelerius metus, o tiksliau – žaidimai su gan aukštu DI pradėti masiškai leisti 1997 metais. **Age of Empires**, **Red Alert**, **Dungeon Keeper**, **Dark Forces 2** – tai tik keletas žaidimų pavadinimų, pasirodžiusių 1997-aisiais. Kiekvienam šių žaidimų buvo sukurta daugybė sudėtingų algoritmų, o jų kūrimas užėmė tikrai daug laiko. DI pagalba žaidimai tarsi įkopė į kitą lygį. Tarkime, žaidime **Age of Empires** kompiuteris įsidėmi puolimo vietas, ir kitą kartą, žaidžiant tą patį lygį iš naujo, tose vietose sutelkia daugiau kariuomenės arba puolimui atremti naudoja kitos rūšies kareivius. Žaidime **Red Alert** buvo sukurtas *skirmish* režimas, t. y. kompiuteris be perstojo nedideliais būriais siunčia savo pajėgas ir užpuldinėja žaidėją iš skirtingų pusių. Be to, DI pagalba kompiuterio valdomos pajėgos labai greitai suranda žaidėjo bazių ir ginkluotės silpnąsias vietas ir tada stengiasi ten kuo stipriau pulti. Nors **Dark Forces2** DI nė iš tolo neprilygsta šiandieniniam **Half Life**, tačiau šiame žaidime, skirtingai nuo **Doom**, **Quake**, **Duke3D** ar kitų to meto *3D action* žaidimų, priešininkai yra gana protingi ir sugeba reguoti į aplinkos veiksnius. Pvz., ginkluoti priešai, išgirdę susišaudymo garsus ar kitokį žaidėjo skleidžiamą triukšmą, iš karto bėga į įtartiną vietą, o beginkliai stengiasi pabėgti nuo pavojaus. Žaidime **Dungeon Keeper** žaidėjo valdomos pabaisos, velniai ir kitos būtybės gali išalkti, bijoti, išsigąsti, nekęsti, taip pat supykti ir neklausyti šeimininko. Ne toje vietoje pastačius karinių junitų pastatus, įvyksta nelaimės. Pvz., pastačius vieną šalia kito vorų ir musių pastatus, šie junitai dažnai pradeda tarpusavyje žudytis (nes nekenčia vieni kitų), ir tada tenka gelbėti vargšes muses. Vampyrų pastato taip pat negalima statyti prie gyvųjų pastatų, nes, kaip žinote, kai vampyrą suvilioja kraujas, jį sustabdyti sunku. Be to, čia visi padarai jaučia skausmą ir baimę, todėl kankinami arba uždaryti į kalėjimą priešo belaisviai sutinka išduoti jūsų oponento paslaptis ar netgi sutinka pereiti į tavo pusę. O įbauginti jūsų tarnai paklusniau dirba ir klauso savo šeimininko. Šie žaidimai sukėlė

didelį susidomėjimą, todėl beveik visos garsesnės žaidimų kūrimo kompanijos pradėjo kurti žaidimus su DI. Tuo metu buvo pradėti tokie projektai kaip **Creatures**, **Half Life**, **Myth**. Kas iš to išėjo, mes jau žinome, visi šie žaidimai buvo gerai įvertinti, jų parduota milijonai. Ne vienas iš jų jau spėjo sulaukti tęsinio. Belieka pasakyti, kad žaidimų antrosiose dalyse DI tikrai aukštas. Dabartiniuose strateginiuose žaidimuose kompiuteris įsimena žaidėjo taktiką ir naudoja ją pats. T. y. vykdant žaidimo misijas mes įprantame daryti kokį nors veiksmą, pavyzdžiui, statome kokios nors rūšies apsauginius bokštus arba stengiamės užimti kuo daugiau kasyklų. Jeigu tai naudinga, kompiuteris įsidėmi žaidėjo veiksmus ir pritaiko juos sau, t. y. kompiuteris irgi stato apsaugos bokštelius ir užiminėja kasyklas. Jeigu tą patį lygį žaidžiame iš naujo, kompiuteris jau naudoja kitokios rūšies junitus, pvz., jeigu paskutinį kartą priešininkas puolimui naudojo karius su automatais ir lėktuvus, tai dabar jis puola tankais, kuriuos dengia pėstininkai su granatsvaidžiais, arba naudoja transportines mašinas su daugybe kareivių ir pan. Karo istoriniuose taktiniuose žaidimuose (**Sid Meyer's Gettyrsburg**, **Close Combat**) priešininkas kariauja pagal seniau gyvenusių vadų ir karvedžių schemas ir naudojasi jų strategija. *3D action* (**Alliens vs Predator**, **Sin**, **Unreal**) žaidimuose priešai pasidarė protingi . **Half Life** žaidime priešininkai priima protingus sprendimus, puola suderinę savo veiksmus, t. y. keliese iš skirtingų pusių, aklai nešoka į kovą, jeigu mato, kad jų galimybės laimėti mažesnės, pajutę skausmą puola nebe taip ryžtingai, pabėga arba ieško pastiprinimo, ir tai dar ne visos šio žaidimo DI galimybės. Apskritai **Half Life** iki šiol laikomas bene geriausią DI turinčiu žaidimu. Dar vienas stebuklas – **Creatures**. Jame sukurtos neuroninės smegenys ir netgi DNR. Čia žaidėjas prižiūri iš kiaušinio išsiritusį į varliūkštį panašų padarėlį Norną. Nornas tyrinėja aplinką, žaidžia žaidimus, serga įvairiomis ligomis, o suaugęs gali įsimylėti ir netgi daugintis. Jo palikuonys panašūs į tėvus, tačiau sukurtos DNR dėka niekada negali gimti toks pats padarėlis. Norno neuroninės smegenys prisimena, kas teikia skausmą ir kitus nemalonius pojūčius ir stengiasi kitą kartą to išvengti. Ir atvirkščiai – valgydamas skanų maistą ir linksmindamasis padarėlis jaučiasi laimingas ir kitą kartą vėl stengiasi tai pakartoti. Be to, Norną dar galima auklėti, t. y. lepinti ir bausti. DI taip pat panaudotas "botams" kurti.

3D action žaidimuose "botai" imituoja žmogaus valdomą priešininką. Su jais galima žaisti *deadmatch'ą*, neturint ryčio su internetu arba su kitu kompiuteriu. Pirmieji "botai" pasirodė apie 1996 metus (pvz., žaidime **Rise of the Triad**). Jie buvo labai kvaili, dažnai tik beviltiškai šokdavo į kovą, netaikliai šaudė, todėl prieš juos buvo lengva laimėti. "Botų" kūrėjai pradėjo jiems kurti naują DI. Rezultatas buvo blogas. "Botams" buvo pritaikytas toks DI, kad jie pradėjo fantastiškai taikliai šaudyti, labai legvai sugebėjo pasislėpti ir labai greitai susirinkdavo geriausius dalykus (vaistinėles, ginklus, šarvus, šovinius...), išsimėčiusius tame lygyje, tad laimėti buvo beveik neįmanoma. Todėl "botų" DI buvo tobulinamas toliau, sugalvota naujų idėjų ir jau 1997 m. pabaigoje buvo išleistas gan padorus "botas", pritaikytas **Quake** žaidimui. Jis šaudė ne per daug taikliai, kartais pasimesdavo lygio labirintuose, taigi jo elgesys buvo panašus į žmogaus. Vėliau pasirodė dar geresnių "botų", kurie elgėsi kaip žmonės. Nauji "botai", jų DI yra kuriami bei tobulinami dar ir dabar. Turiu pasakyti, kad šioje srityje pasiekta tikrai nemažai.

Dar neišleistame žaidime **Unreal Tournament** kuriamas sudėtingas DI, kuris bus įdiegtas "botams". Šio DI dėka žaidėjas galės duoti "botams" įsakymus, klausytis jų pokalbių, "botai" galės burtis į komandas, taip pat bus galima sukurti savo komandą tiek iš "botų", tiek iš gyvų žaidėjų.

Taigi DI panaudojimas žaidimuose mums duoda nepaprastas galimybes. Žaidžiant apima malonus jausmas, kad priešininkas – tai ne bukagalvis kvailys, o protingas ir sumanus žmogus. Kiekvienais metais mus pasiekia nauji žaidimai, turintys vis sudėtingesnį DI, kompiuterio valdomi veikėjai tampa vis sumanesni ir gudresni. DI kūrėjai mano, kad po 20 metų DI pasieks žmogaus proto galimybes. O kas toliau ?.. Jei sulauksime tų laikų, pamatysime, o belaukiant siūlau čiupti naują, gerą, žaidimą, turintį aukštą DI, ir gerai pasismaginti. Tik nepamirškite įsijungti sunkiausio režimo.J

Exas

Pergalės strategija

Interviu su OXIO – geriausiu Quake II žaidėju Lietuvoje ir Pabaltyje

Žurnalo "Kiberzona" žurnalistui Erniui išskirtinį interviu maloniai sutiko duoti "kiečiausias" **Quake II** žaidėjas, Lietuvos ir Pabaltijo respublikų čempionas – OXIO. Visai neseniai jis tapo ir trečiosios vietos laimėtoju **Quake III** turnyre, vykusiame *Infobalt* parodos metu. Taigi kalbiname mūsų pašnekovą:

<Ernis> Labas, trumpai prisistatyk mūsų skaitytojams – kiek Tau metų, ką dabar veiki?

<OXIO> Sveiki, man sukako 19 metų. Dabar mokausi VU Fizikos fakultete, 2-ame kurse.

<Ernis> Šaunu, bet ar nenorėjai pasirinkti sritį, labiau susijusią su kompiuteriais?

<OXIO> Hmm, gal ir norėjau, bet tam tikros aplinkybės nulėmė mano pasirinkimą, todėl stoti bandžiau tik į fiziką, nors šiaip buvo pagunda stoti ir į informatiką.

<Ernis> Ar įdomu mokytis antrame kurse?

<OXIO> Kaip čia pasakius, ypatingo skirtumo tarp kursų nėra... – ateina sesija ir būna labai neįdomu. Nors kol nėra sesijos – viskas OK.

<Ernis> Prieš kiek laiko pirmą kartą atsisėdai prie kompiuterio?

<OXIO> Turbūt daugiau nei prieš 5-6 metus, tiksliai būtų sunku pasakyti. Tuo metu dar buvo PC XT su Hercules monitorius.

<Ernis> Koks buvo pirmasis žaidimas?

<OXIO> Hmm – **Supaplex**, **Prince of Persia**, **Death track**. **Supaplex** iki šiol turiu – puikus "grajus".

<Ernis> O po to sekė **Wolfenstein**, ar iš karto **Doom**?

<OXIO> Taip, turėjau **Wolfenstein**. Po jo buvo **Duke3D**, kurį per modemą vienas prieš vieną "kankinau" gal pusantrų metų... Ir tik po kurio laiko, bežaidžiant **Duke3D**, kilo mintis pabandyti **Doom2**. Taigi pirmas žaidimas, žaistas ne prieš kompiuterį, o prieš žmogų, buvo **Duke3D**.

<Ernis> Koks, tavo manymu, geriausias visų laikų žaidimas – turiu omeny žaidimo idėją, patiriamą žaidimo metu įspūdį?

<OXIO> Sunkus klausimas... Tu apie 3D žaidimus klausi?

<Ernis> Apskritai.

<OXIO> **Privateer** – kažkada tai buvo neįtikėtina, po to **Doom**, kurį praėjau visą. Iš karto po **Wolf** tai atrodė irgi fantastiškai. Ir, be abejo, **Civilization**.

<Ernis> O ar turi kokį svajonių žaidimą, kuris dar nesukurtas, bet, jei galėtum, padarytum?

<OXIO> Taip – **Privateer masively multiplayer Internete**. Panašus žaidimas greitai bus. Rodos, vadinsis **Freelancer**. Labai laukiu. Žaidimą daro tas pats žmogus, kaip ir **Privateer**.

<Ernis> Grįžkime prie **Quake II** turnyro, organizuoto KIBERZONOS ir firmos PIRANA. Ar laimėti prieš DazEFx buvo sunku?

<OXIO> Taip, buvo tikrai nelengva.

<Ernis> Kaip Tau pavyko?

<OXIO> Jis vienas iš nedaugelio žaidėjų, kurie nepalūžta ir sunkiai pasiduoda. Pagrindinė daugumos žmonių klaida ta, kad jie nusiteikia pralaimėti dar mačui nė neprasidėjus. Mano nuomone, norint laimėti, reikia pasitikėti savo jėgomis ir nebijoti priešininko. Turnyruose labai padeda tai, kad jau ne viename esu dalyvavęs, tad turiu šiokios tokios patirties. Visada stengiuosi laimėti, to siekiu visais įmanomais būdais, nesvarbu, kaip tai atrodo – nuobodžiai ar labai gražiai. Galutinis tikslas yra laimėti. Todėl, jei reikia, galiu būti labai kantrus, o jei reikia – agresyvus. Stengiuosi kiekvienam žemėlapiui (*map'ui*) turėti kokią nors taktiką, kuri teiktų vilčių laimėti. Turbūt visi šie dalykai ir padeda pasiekti pergalę. Pirmas *map'as* buvo q2dm1, kurį laimėjau 3:2. Tai buvo daugiau taktinė pergalė, prie kurios nemažai prisidėjo tai, kad žaidimo pabaigoje pataikiau 2 raketas tuo momentu, kai to labiausiai reikėjo, ir pribaigiau jį *chaingun'u*.

<Ernis> O antrame etape?

<OXIO> O antrajame dominavo *map'as* (*match1*). Aš gavau gerą *spawn'ą* ir praktiškai nuo pat pradžių išlaikiau *map'ą* savo rankose. Be to, visą laiką mano buvo *armor'as* (šarvai). Reikia sugebėti šį *armor'ą* išlaikyti, tai duoda didelį pranašumą. Šiame žemėlapyje tai vienintelis būdas laimėti. Žaidimas baigėsi 13:2 mano naudai.

<Ernis> Taip, tai triuškinanti pergalė. O koks mėgstamiausias Tavo ginklas?

<OXIO> *Chaingun* + *railgun*. Du mėgstamiausi. Ir dar *rocket launcher*, kuris ne taip mėgstamas, bet dažnai labai naudingas.

<Ernis> O nemėgstamiausias?

<OXIO> Turbūt nemėgstu *super shotgun*. Iš dalies dėl to, jog manau, kad su juo mažai pataikau.

<Ernis> Iš tiesų, paleidus seriją iš kulkosvaidžio lengviau pataikyti – vis vien kulka kliudys. Mėgsti žaisti vienas prieš vieną ar komandomis?

<OXIO> Labiausiai mėgstu vienas prieš vieną, bet nevengiu ir komandinio žaidimo.

<Ernis> Ar **Quake II** dar nenusibodo? Ar žaidi kitus 3D žaidimus?

<OXIO> Dabar po truputį pereinu prie **Quake III Test**. O šiaip kitų 3D žaidimų žaisti nemėgstu, nes manau, kad kiti žaidimai "užgožia" **Quake II** įgūdžius. Todėl jei rimtai žaidžiu **Quake II**, daugiau jokių 3D žaidimų nežaidžiu. Jei rimtai pradėsiu žaisti **Quake III Test**, **Quake II** daugiau nežaisiu.

<Ernis> O bandei **Unreal** ar **Half Life**?

<OXIO> Ne. Nebent kelias minutes **Unreal**.

<Ernis> Tu geriausias Lietuvoje (ir visose Baltijos respublikose). Ar sunku buvo tai pasiekti?

<OXIO> Šiaip, aišku, sunku... Bet, kita vertus, tas sunkumas malonus. Aišku, prarandi nemažai laiko žaisdamas, bet tas praradimas malonus.

<Ernis> Ar ruošiesi turnyrui specialiai?

<OXIO> Taip. Prieš turnyrą stengiuosi kiek galima daugiau žaisti.

<Ernis> Su kuo treniruojiesi?

<OXIO> Su visais, kas nori su manimi žaisti per Internetą.

<Ernis> Tu esi labai geras žaidėjas. Kažkada man teko žaisti prieš Tave **Duke3D** – pralošiau rezultatu maždaug 50:-3. Ar nenukenčia Tavo kvalifikacija, kai žaidi su daug silpnesniais žaidėjais?

<OXIO> Žaidžiant prieš silpną žaidėją, nukenčia nebent taktika, o šaudymo įgūdžiai vis tiek gali kilti, aišku, ne taip, kaip žaidžiant prieš stiprų priešininką.

<Ernis> Kiek laiko per dieną praleidi žaisdamas?

<OXIO> Po 1-2 valandas, t.y. apie 10 valandų per savaitę. Prieš turnyrą žaidžiu kiek galima daugiau, galėčiau net 8 valandas, jei tik yra su kuo.

<OXIO> O kas apmoka Telekomo sąskaitas? Pasiruošimas brangiai kainuoja?

<OXIO> Aš žaidžiu iš universiteto. Universitete Internetas greitas ir nemokamas.

<Ernis> Ar daugelyje turnyrų teko dalyvauti?

<OXIO> Laimėjau Pabaltijo 1vs1 čempionatą, prieš tai laimėjau Lietuvos 1vs1 čempionatą Klaipėdoje. Seniau esu laimėjęs ir *Ultimate Racing* turnyrą (tada prizas buvo PowerVR akseleratorius + SB). Dar dalyvavau **Duke3D** turnyruose, bet šie turnyrai buvo labiau mėgėjiški, be prizų. Teko žaisti ir su užsienio žaidėjais, pavyzdžiui, su švedais, tačiau dažniausiai nelygiomis sąlygomis, kadangi pas juos žymiai geresnis ryšys.

<Ernis> Ar dabar žaidi ką nors be 3D žaidimų?

<OXIO> Visada mėgau ir mėgstu rimtus vairavimo simuliatorius – **Nascar 3** (seniau **Nascar 2**).

<Ernis> Ar turi kokį nors hobį?

<OXIO> Hmm, mėgstu pabūti su draugais, nueiti į kiną. Taip pat mėgstu pažaisti su **3DStudio** arba **Bryce**. Seniau programuodavau.

<Ernis> Kokie ateities planai?

<OXIO> Jei bus noro ir laiko, stengsiuosi visus savo pasiekimus pakartoti ir žaisdamas **Quake III**, o tikslai gyvenime – pabaigti Universitetą ir, aišku, gauti darbą, t.y. pradėti gyventi visiškai savarankiškai. Norėtųsi darbo, susijusio su kompiuteriais.

<Ernis> Kur padėjai turnyro metu laimėtą 3Dfx akseleratorių?

<OXIO> *Voodoo2* labai pravertė modernizuojant namuose stovintį Celeron 400MHz, 64Mb RAM, ATI Xpert XL, 10Gb HDD su 15" monitoriumi.

<Ernis> Kelintas jau Tau šis kompiuteris?

<OXIO> Hmm, net nežinau. Iš pat pradžių buvo 286 16MHz, po to 386, vėliau 486 100MHz, Pentium 120, Pentium 200Mhz, paskutinis – **Celeron**. Taigi jis penktasis.

<Ernis> Ar nemanai, kad daug laiko praleisdamas prie žaidimų, tam tikra prasme pasitrauki iš realaus gyvenimo, juk per tą laiką galėtum nuveikti kažką kita?

<OXIO> Be abejo, tą laiką galima praleisti naudingiau, bet aš pasirenku malonų praleidimo būdą. Galbūt klystu...

<Ernis> Ar Tave palaiko tėvai, giminės, kai ruošiesi turnyrui?

<OXIO> Hmm, ne, nes mano, kad žaidimai yra nerimta, ir dėl to šį mano užsiėmimą vertina gana abejingai. Nors mano sesuo žaidžia **Minesweeper**. Kiek žinau, *ekspert* lygyje greitesnis už ją Lietuvėlėje nelabai kas – ji susitvarko per 104 sekundes.

<Ernis> Norėjau paklausti specialisto nuomonės – kas geriau – **Quake II** ar **Quake III**?

<OXIO> Sunku lyginti. **Quake III** išėjo tik *Test* versija, o galutinės dar nėra. Sprendžiant iš to, kas yra dabar, mano manymu, **Quake II** *map'ai* žymiai geresni. **Quake II** yra lėtesnis, taktinis žaidimas. **Quake III Test** viską lemia *skil'las* – pvz., test2 *map'e* railgun + shotgun, tourney shaft *skill'as,* test1 – rocket launcher. Tai labai skirtingi žaidimai. Kas geriau, pasakyti sunku... abu geri. **Quake I** irgi labai geras. Kiekvienas šių žaidimų geras savaip.

<Ernis> Ką norėtum patarti pradedančiam **Quake II** žaidėjui?

<OXIO> Kad stengtųsi rinktis tokius oponentus, kurie yra maždaug jo lygio, o įgudęs bandytų žaisti su geresniu. Taip geriausia išmokti, nes jei "gauni" 40:-2, nei malonumą patiri, nei ko nors išmoksti. Žaidimą valdau pele. Kas nori pasiekti gerų rezultatų – klaviatūrą turėtų pamiršti. O šiaip patarčiau pradėti po truputį žaisti **Quake III** – geras žaidimas.

<Ernis> Ačiū, malonu buvo pabendrauti. Sėkmės!

Ernis

Pirkčiau 64 Ram. Siūlyti įvairius variantus

tel. 713975 (Kaune)
email: Drake@takas.lt . Mindė.

17 metų vaikinas norėtų susirašinėti su merginomis (ir ne tik).
Drake@takas.lt

Parduodu: Pentium 400 (Ram 32MB;HDD 10.4GB;AGP 4 MB;15'Monitorius;Multimedia)
Kaina:2450Lt
Garantija:3 metams. Galimos įvairios konfigūracijos!
Kaune ir Vilniuje pristatymas į namus.
Eugenijus, Kaunas 8-27-794947, 8-286-33076
Tera@kaunas.omnitel.net

Parduodu arba keičiu PC CD
NHL 99-10lt
FIFA 99-10lt
NFL Game day 99-10lt
dėl kainų galima ir derėtis
tel.:8-218-5-17-29
dariune@plunge.omnitel.net

Aplankykite mano puslapį: http://www.is.lt/bulbukas. Laukiu įvertinimų: DarBl@takas.lt
Visos gražios merginos, kurioms nuo 15 iki 17 metų, ir norinčios susirašinėti (o gal ir ne tik) su puikiu vaikinu, rašykite:
DarBl@takas.lt

Pirksiu "Jagged alliance","Swat","Deadline","Time commando" ir "The need for speed".
kozanostra99@usa.net

Įvairūs PC CD.
Email: sauber@takas.lt

Panevėžyje **parduodu** naują garso plokštę CREATIVE SoundBlaster PCI 128 (su garantija) ir perku 64MB arba 32MB RAM DIMM PC-100.
Tel.:(8-25)445141 (Skambinti po 17val.)
sagidula@takas.lt

Parduodu 12 CD už 80Lt
3 programiniai,
3 žaidimų rinkiniai,
6 pilni žaidimai.
Galima ir po vieną.
Pilno sarašo su aprašymais teiraukitės adresu:
oxidas@takas.lt , Panevėžys

Parduodu PC CD:
NBA Live '98 - 10Lt
Biing (rus.) - 10Lt
C&C 2nd Disk (NOD) - 7Lt
Army Men 2 (rus.) - 15Lt
Enemy Nations (rus.) - 5Lt
Small Soldiers: Squad Commander (rus.) - 15Lt
Westwood Studios rinkinį (C&C '95 SVGA, Red Alert: Counterstrike!, Dune 2, Lands Of Lore, Legend Of Kyrandia Trilogy...) – 15Lt
Magix Music Studio 3.0 – 15 Lt
Aleksandras,
Tel. (8-22) 42-09-04 (po 17 val.);
e-mail: astorr@takas.lt

Parduodu:
Alpha Centauri 15 Lt
Jagged Alliance 2(rus) 18 Lt
Baldurs Gate(5CD) 100 Lt
Trophy bass 3d 18 Lt
Ralroad tycoon 2 15 Lt
Mig-29 15 Lt
Commandos 15 Lt
Vangery 10 Lt
Petka i Cepajev 15 Lt
Lučšie igry dlia IBM PC(54) Gruntz,Lamentation sword,Rezident evil 2,SimCity 3000. 15 LT
Dune 2000 10 Lt
Warzone 2100 10 Lt
Comandos 2 10 Lt
Requiem 10 Lt
Keičiu į DIABLO Helfire arba Corsairs už juos duosiu po 2CD, o už Total Anihilation duosiu
3CD.Visus tris galiu pakeisti į Baldurs Gate 5CD arba 5CD.
Tel.365288 kviesti Ernį.Geriau po 15val.
Skambinkite tik klaipėdiečiai.

Norėčiau susirašinėti e-mailu.
Gediminas, e-mail: gedinis@takas.lt

Parduodu kompiuterį Intel Pentium 120,16 MB RAM, 1,5 GB HDD,S3 Trio 1MB video plokštė, 20xCD ROM, 14'monitorius, kolonėlės,klaviatūra, pelė, kilimėlis.
Kaina apie 1500 Lt, galima nusiderėti.
Tel.:(8-27) 45-83-82
Skambinti nuo 14 iki 17val., kviesti Paulių.

Parduodu naujausių žaidimų, programų kompaktinius diskus personaliniam kompiuteriui.
Aidas, 426905, 8-286-64446

Ieškau pažinčių....
Norėčiau susirašinėti su 10-15metų vaikais
diablo@is.lt

Noriu susirašinėti su 11-13 m. bendraamžiais . Ypač merginomis.
Mano E-Mail: EvaKoc@centras.lt arba Kmu.ziez@is.lt Rašyti Evaldui.

Parduodu PC: Pentium 200Mhz, 32Mb RAM, S3 Trio 64V+ 1Mb Video, 1.12Gb HDD, 1.44Mb FDD, 8xCD-Rom, Sound Blaster 16, 14' monitorius, klaviatūra, pelė.
Kaina apie 2000 Lt.
Kreiptis: cikas@takas.lt (Vilniuje)

Parduodu PC CD:
Imperialism 2
Premier Manager 99
Uprising 2
Kaina 15 Lt
Vilnius, 614073, Augustas.
star@takas.lt

Parduodu arba keičiu PC-CD:
1. Dungeon Keeper 2 - 20 Lt. (super strategija)
2. Myth 2: Soulblighter - 15 Lt. (strateginis)
3. Nfs 3: Final - 18 Lt. (lenktynės mašinomis, realus pasaulis)
4. C&C: Red Alert - 30 Lt. (sena gera strategija)
5. Constructor - 23 Lt. (strateginis)
6. Fifa 99 - 18 Lt. (futbolas)
7. Enciklopedija apie kates - 15 Lt. (rusų kalba)
8. Antologija Ubi Soft - 10 Lt. (rinkinys)
9. Microsoft NBA Inside Drive 2000 - 15 Lt. (krepšinis)
10. Colin McRae Rally - 18 Lt. (lenktynės)
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas.
Kaunas, email: Necro@takas.lt

Parduodu arba keičiu PC CD:
HalfLife (Rus. versija) 14Lt
Quake 2 (Rus. versija) 14Lt
TombRaider 3 (Rus. versija) 14Lt
TiberianSun 2CD (Eng. versija) 32Lt
E-mail: vara@alytus.omnitel.net
Tel.: 8-235-30158 kviesti Arminą

Apsilankykite mano HP http://arme.members.easyspace.com
Čia rasi daug nuorodų, karštų "daunlaudų" ir daug kitko.

Parduodu PC-CD Carmageddon2 , Tomb Rider2 , Caesar3 ir Luchie igry dlia IBM PC 53 (Beavis & Butt-head DOU, Armyman2,Roll cage...) (vieno CD kaina 15-16Lt.)
arba keičiu į JAGGED ALLIENCE 2 ar GRAND THEFT AUTO 2
(galiu ir primokėti, ne daugiau kaip 5 Lt)
Skambinti nuo 20 val. tel.:8-22 779702.
E-mail: bigwolf@takas.lt
TIK VILNIUJ ! Kviesti Giedrių.

Apsilankykite Mančiaus namų puslapyje http://m3.easyspace.com/kobis. Geras ir įdomus puslapis su daugybe įdomybių. Nueikite ten ir patys pamatysite.

Parduodu Pentium 75 MHz, 8 RAM SIMM, 4x Cd-Rom,
1.44 FDD, 1.058 Gb HDD, Klaviatūra Win'95,
Pelė, kilimėlis. Tel. (8-25) 420416. Atvežčiau į Panevėžį ar Vilnių.
Kaina 1000 Lt.

Parduodu pc cd:
C&C Tiberian sun (angliška versija),
C&C Tiberian sun (prancūziška versija)
NBA live 99
heroes III,

SKELBIMAI

shogo,
resident evil 2,
quake 2
DUNE 2000
gonki so strielboi
vinipuchas
magix music creator.
Visi CD po 16 Lt
Alytus 8-235-25454 kviesti Mantą
mancius@alytus.omnitel.net

Susikūrė nauja OSF serverio konferencija žaidimai_quake!
Jei žaidi Quake 1,2 ar 3 būtinai prisijunk!
Jungimosi taisyklės:
Rašai e-mailu......
Kam: serv@konferencijos.lt
Subject: nieko nereikia rašyti
Laiško turinys: subscribe zaidimai_quake
Jeigu kas nesigaus, kreipkitės e-mailu: foxas@beer.com

Parduodu PC CD :
Ɫamerzone - 15lt, Blobjob - 15lt,
Fort Bajard Legenda (2CD) - 30lt,
Blackstone Chronicles (2 CD) - 30lt,
The Curse Of MonkeyIsland (2 CD) - 30lt,
Larry 6 ir Larry 7 - po 15lt,
The Neverhood - 12lt,
Private Eye - 12lt,
Motocross Madness - 15lt,
Hopkins FBI - 15lt,
Worms 2 - 12lt,
Jack Orlando - 15lt,
Deer Hunter - 12lt,
Gag (2 CD)- 30lt,
Dungeon Keeper -15lt,
Rozine pantera : teisė į riziką (rus.k) - 10lt,
The X Files : Unrestricted Access (2 CD) - 30lt.
Tik klaipediečiams !
Tel. (8-26) 310749 kviesti Simą arba e-mail: simcity@takas.lt

---

Kuriu Interneto svetaines.
mancius@alytus.omnitel.net
Alytus 8-235-25454 Mantas

Parduodu SEGA MEGA DRIVE 2 + 6 diskėtes
KAINA - 90 Lt
TEL - 458895 (Kaunas)

Galiu gauti bet kokius PC CD.
Kaina 20 Lt. Jeigu perkate daugiau, bus taikoma nuolaida .
TIK Vilniuje .
Tel. 22 768253
tpx@takas.lt
Vytis

Keičiu šiuos PC CD:
Railroad Tycoon 2, Fallout 2, Caesar 3, Magic and Mayhem, Worms: Armageddon, Mortal Kombat 4, Extreme Winter Sports, Three Lions, Puma Street Soccer, Motocros Madness, Fighting Force, Fofa 99, Dungeon Keeper 2, Rinkinys (mech Warrior 3, Outcast, Midtown Madness, Backgammon and Gribbage, Small Games)
į
Age of Empires: Age of Kings, Pizza Syndicate, 99 arba 2000 Formulės 1 žaidimą, Final Fantasy 8, NBA Live 2000, Fifa 2000, NHL Hockey 2000, Civilization: Call to Power, Championship Manager 3 ar kitus ekonominius strateginius arba sporto žaidimus (visi angl.versijos)
Tel.: 234205, Paulius
Atsiliepkit tik vilniečiai.

Pirksiu procesorių
INTEL Pentium 133 arba 150 Mhz
Tel 452431, 8298 31870
Kaunas

Parduodu beveik nenaudotą komp.žaidimu vaira "Trust thunder wheel 3D"
Tel 452431, 8287 54448
Kaunas

Parduodu PC CD:
The X-Files (3CD) – 60 Lt
Kingpin – 20 Lt
Swat 2: Police quest – 10 Lt
Jedi Knight: Mysteries of the Sith – 10 Lt
Ranger team Bravo: Spec Ops add-on – 7 Lt
Asghan – 12 Lt
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (angl.v.) – 15 Lt
WW 2 GI (saving private Ryan) – 12 Lt
Return Fire 2 – 8 Lt
Esoteria – 8 Lt
M.I.A., 101 Airborn invasion in Normandia, Deer Hunter 2 – 12 Lt
Course you Red Baron 3D – 8 Lt
Kas pirks 3 ar daugiau CD – vienas CD dovanų.
Bet kuriuos 3 CD (išskyrus The X-Files) keičiu į Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (angl. Ir rus.vers.viename CD).
Vilnius, tel.: (22) 650739, kviesti Liudviką.

Aplankykite mano www.omnitel.net/ignas namų puslapį. Tikrai geras ir įdomus puslapiukas.

13m.vaikinas el.paštu **norėtų susirašinėti** su 13-14 metų linksmomis, besidominčiomis žaidimais ir įvairia muzika merginomis.
E-mail: ginciam@takas.lt

Keičiu arba parduodu StarWars Jedi Knight žaidimą (2 CD).
Andrius - andvy@is.lt

Parduodu kompiuterį Pentium 120, 16MB RAM, 1.5GB HD, 14'monitorius,garso korta, 20x CD, kolonėlės "Typhoon", klaviatūra, pelė, 1MB video korta.
Kaina 1300 Lt. Galima deretis.
e-mail ATB999@takas.lt arba tel:(8-27) 45-83-82
kviesti Paulių.

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation + memory kortelė, konventorius, originalus SPS valdymo pultas, Dual Shock valdymo pultas, 30 CD, Link Cable (galimybė žaisti žaidimus sujungus du kompiuterius), kompaktinių diskų dėklas, pelė, vairas su pedalais ir vairalazdė.
Kaina tik 1300 Lt
Marijampolė, tel.: (243) 75922 Skambinti nuo 15 iki 23 val., kviesti Tadą.

Parduodu 14' colių SVGA monitorių PHILIPS su kolonėlėmis.
Kaina 100 Lt. Galima derėtis
e-mail ATB999@takas.lt
tel.45-87-12 Kaune

Parduodu kompiuterį Pentium 233 MHz (MMX, 32RAM, HDD 3,2 Gb,CD ROM 32, modemas, garso korta,
kolonėlės 15'monitorius, spausdintuvas, video korta, garantija 2m., plius keli kompaktai su žaidimais bei programomis)
Kaina - 2500 Lt
Šiauliai 8-21-430719 E-Mail: npaulius@takas.lt

Pirskiu PC CD:
Bankheist, Fighting Force, Antologija Eidos.
Vilnius, tel.: (22) 482612, Šarūnas.
Galima skambinti ir iš kitų miestų.

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation (1 Dual Shock pultas, apie 10 gerų diskų, SCART jungtis, mikroshema piratiniams diskams, MEMORY CARD dėžutė, visi reikalingi laidai, instrukcijos; kompiuteris originalus, mažai naudotas, gerai prižiūrėtas)
Kaina - 400 Lt
Telefonas (8 - 22) 757908. Kviesti Robertą
e-mail: rasykit@takas.lt

Radijo klausytojų ir televizijos žiūrovų dėmesiui!
Pranešame, kad Valstybinė radijo dažnių tarnyba iš fizinių ir juridinių asmenų priima prašymus nemokamai šalinti žalingus trukdžius radijo ir televizijos transliavimo priėmimui. Kad gyventojams būtų patogu pateikti informaciją telefonu įdiegtas nemokamas paraiškų apie atsiradusius trukdžius pateikimo vieningas telefonas:
8 800 20030
Paraiškos priimamos darbo dienomis nuo 7 iki 16 vål.
Valstybinė radijo dažnių tarnyba

Parduodu PC CD:
Comandos: behind enemy lines-13Lt
Nba Live 99-15Lt
Echelon-15Lt
NFS III-15Lt
Klingon Horror Guard (2 CD)-30Lt
Лучне в; нгры 98/99:
(Unreal,Get Medieval,Half Life,Nature Town Killers,
Rayman Forever..)-16Lt
Liberation Day:fallen haven 2-13Lt
Sim City 3000-16Lt
Age of Empires:the rise of Rome(rus.)-16Lt
Turiu daugiau
Tik klaipėdiečiams
e-mail: Sarkisdraw@hotmail.com

Parduodu Sony PlayStation žaidimus:
Final Fantasy 7 (3 CD, US)
Alien Trilogy – 15 Lt
Formula One – 15 Lt (US)
Pandemonium – 15 Lt (US)
Die Hard Trilogy – 15 Lt (US)
The Need for Speed 2 (US)
Kaunas, tel.: (27) 77 68 62

Pigiai parduodu SEGA kasetes:
NBA Live 98, NBA Jam.T.E., Mortal Kombat 3.
Kaunas, tel.: (27) 72 33 73, Linas

Parduodu PC CD:
Star Wars: the Phantom Menance, Star Wars: Roque Squadron 3 D, Driver, Carmageddon 2, Force 21, Baldur's Gate (5 CD), Comandos, NFS 3, GTA, rinkinys: Karinės lenktynės 2 (GTA: London, GTA, Midtown Maddness, Break Neck, Star Wars: Racer), Allods, Thunder Brigade, Mech Warrior 3, StarCraft, Settlers 3 (2 CD), Age of Empires 2, Castrol Honda Super Bike 2000, WarCraft 2000, WarCraft Full Antology (visi WarCraftai), Redneck Rampage, Dune 2000, Dark Colony, Postal, Wrerckin Crew, Monster Truck Maddness, Industry Giant, Mortal Kombat 4.
Visi CD nuo 10 iki 20 Lt. Perkant daugiau negu 5 CD + 1 nemokamai. Galimos derybos. Visus šiuos CD mainau į Sony PlayStaion žaidybinę platformą. Galėčiau primokėti.
Vilnius, tel.: (22) 754596, Rokas

Parduodu PC-CD po 15 Lt
1. Driver
2. Command Conquer : Tiberian Sun
3. Kingpin
4. Dungeon Keeper 2
5. Total Anihilation : Kingdoms
6. Need For Speed 4
7. Armored Fist 3
8. Gag (Juokingas kvestas - 2CD)
9. Win98 Second Edition
10. Office 2000 (1 - CD)
Daugiau informacijos www.CDShopas.com
Rašykite man CDShopas@takas.lt
arba skambinkite 8-22 33-04-26
kviesti Donatą.

Daug žaidimų, bei programų. Atsiūsiu sarašą.
Email : dxo@takas.lt

Parduodu arba keičiu šiuos žaidimus:
SimCity 3000
Railroad Tycoon 2
StarTrek:Generations(2CD)
Tomas
tmieraus@takas.lt
707548

Parduodu PC CD:
Half-Life (russ)
C&C Tiberian Sun (2cd) (engl)
StarWars Episode1: racer (russ)
Quake2 (russ)
TombRaider3 (engl)
vara@alytus.omnitel.net
Apsilankykite mano HP adresu http://smail.members.easyspace.com
Čia rasite daug nuorodų, download ir dar daug gero...

Keičiu 35 PC CD į žaidiminę platformą Sony PlayStation.
Galėčiau dar ir primokėti.
Vilnius, tel.: (22) 754596, Rokas

Parduodu video kortą/ekseleratorių Creative Graphics Blaster Riva tnt 16mb AGP2x+ prie jos buvęs originalus žaidimas INCOMING (su knygute), puikiai spartina visus žaidimus, Quake3 ir NFS4 važiuoja be problemų.
Kaina: 370 Lt.
Andrius
Kaunas 8-27 330540
zvirblia@takas.lt

Keičiu arba parduodu SPS CD: Soviet Strike, Nagano Winter Olimpics '98, Fluid, Formula 1, Kensei, Tai Fu, Tomb Rider 2, Knockout Kings, Egypte, HL'99, Gran Turismo, Test Drive Off Roud 2, Rampage Worl Tour, Music Creator, 3 demo diskus ir pora rinkiniu. Ieskau Space Jam ir Syphon Filter
Telefonas Kaune: (27) 76 96 24

Parduodu typhoon subwoofer (200watts)
Andrius
Kaunas 8-27 330540
zvirblia@takas.lt

Parduodamos kompiuterinės detalės: procesoriai, kieti diskai, atmintis, video plokštės ir t.t.
Galima sukomplektuoti kompiuterį pagal norimą konfigūraciją.
Tel.: (8-291) 46488 MARIUS
el.paštas: pakruojis@takas.lt MARIUI

Nebrangiai parduodama pagrindinė plokštė ASUS P3-BF '99 AGP, 6PCI, 1 ISA, 2 USB.
Galima su gražiu ATX korpusu, viskas nauja.
Tel.:(8-291) 46488 nuo 9 iki 21 val. MARIUS
el.paštas: pakruojis@takas.lt MARIUI

Apsilankykite: http://come.to/darka. Čia rasite mano sukurtų tikrų lietuviškų freeware programų, kurias galėsite atsisiųsti. Svetainėje taip pat visų programų aprašymai.
Laukiu įvertinimų.

Apsilankykite Dariaus namų puslapyje: http://www.is.lt/bulbukas.
Laukiu įvertinimų.

Apsilankykite mano namų puslapyje http://www.omnitel.net/arminas
Čia rasite daug nuorodų, galėsite atsisiųsti daug įvairių programų ir pažiūrėti daug įvairių nuotraukų!!!

Pirkčiau 64 MB DIMM. Panevėžys.
Emai : dxo@takas.lt
Tel.: 8 25 44-22-84

Parduodu arba keičiu PC-CD:
"Kingpin" life of crime
"Fifa98 road to world cup"
"Shadow man"
"NFL gameday 99"
Galiu keisti į "the Streets of Simcity"
arba į "NBA live 2000"
Vytis
tel.303150 Vilnius.
E-mail Vygintas@ktl.mii.lt

Pirkčiau CD-R. Pageidautina su garantija. Kaina iki 500 Lt.
Vilnius, el.paštas: DarBl@takas.lt

Parduodu Compaq 17" Trinitron monitorių. Max. rezoliucija 1600x1200, max. skleistinės dažnis 120 Hz. Mažai naudotas, su garantija, bus galimybė išbandyti. Kainas siūlykite patys.
Vilnius, El.paštas: DarBl@takas.lt

Pirkčiau kokį nors 3D grafikos spartintuvą.
Gerai būtų 4 ar daugiau MB.
e-mail: diablow2000@yahoo.com

Apsilankykite mano atnaujintame puslapyje http://come.to/dimak

Parduodu Sony PlayStation su 40CD, vairas su pedalais, du valdymo pultai, 1 atminties kortelė, Game Shark.
Kaina:750lt
rramunas@takas.lt

Perku CM3 kompaktinį diską Klaipėdoje . Siūlyti įvairius variantus.
jogundaa@takas.lt

Parduodu 8mb vaizdo plokštę (Diamond Viper V550 AGP)
ir šiuos žaidimus:
Driver (15 lt)
F-16 Multirole fighter (10 lt)
Need for speed 3 special edition (14 lt)
Carmageddon 2 (13 lt)
Colin Makrey raly (10 lt)
Ultra 3D Radio control racers (17 lt)
Microprose CD (8 lt)
Lego racers (16 lt)
e-mailas: linas.sablovskis@pmail.net
Tel:73-44-79 kviesti Liną
Atsiliepkite tik vilniečiai.

Parduodu PC Pentium 133MHz , 16MB RAM , VGA 15 colių monitorius , pelė , klaviatūra.
Kaina 1100 Lt.
Kreiptis : mailto:sergey@takas.lt

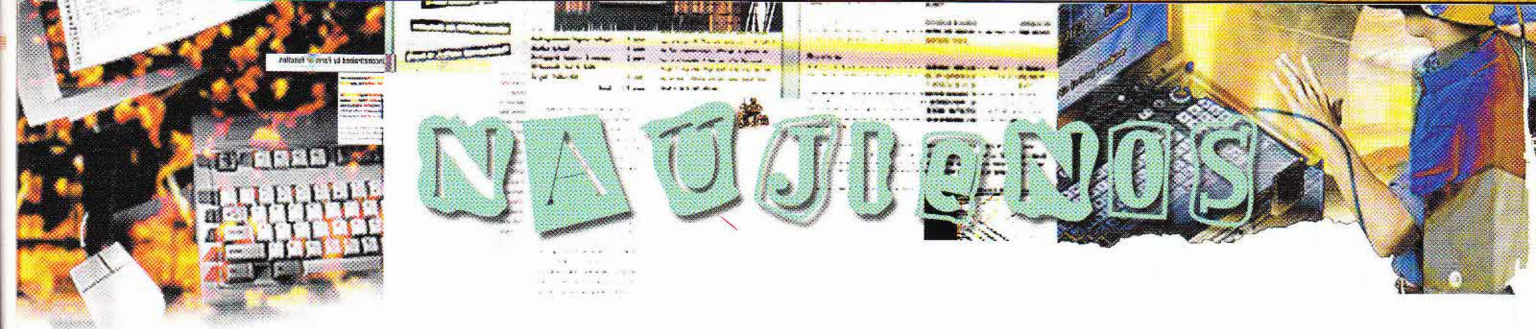
Panevėžyje **parduodu** PC CD:
Resident Evil2 (2 CD) - 26Lt;
Delta Force - 15Lt;
Hidden & Dangerous - 15Lt;
CD su penkiais žaidimais: MechWarrior, Kingpin, Mortyr, ir t.t - 15Lt.
E-mail: sagidula@takas.lt
Tel.: 445141, kviesti Artur.

Keičiu originalų Sony PlayStation kompiuterį su 4 originaliais kompaktais į PC arba Notebook'ą.
Kreiptis iš bet kurio miesto.
Klaipėda, tel. (26) 32 56 38, Tadas

Parduodu Might&Magic VI (2CD, angliška versija)
Kaina – 20 Lt
Kaunas, tel.: (27) 352408, Sigitas arba Darius

Parduodu Sony PlayStation kompiuterį su 1 Dual Shock džoistiku, 1 atminties kortele, 7 kompaktais, kabeliu prisijungimui prie senų rusiškų televizorių.
Kaina – 520 Lt
Kaunas, tel.: (27) 341662, skambinti tarp 14-21 val., kviesti Artūrą.

Paruodu Sony PlayStation žaidimus.
Vieno CD kaina 8 Lt.
Taip pat parduodu SPS kodų knygą.
Vilnius, tel.: (22) 750890, kviesti Edviną.



LEGO Software naujiena

Na, ir laikai! Šiandien tik tinginiai nežaidžia strategijos realiame laike. Kiekviena kompanija mano esant būtina išleisti savo RTS. Gerai, kad bent su **HM&M** neatsitiko taip pat. Kodėl apie tai kalbame? Ogi visiškai neseniai tapo žinoma, kad kompanija **LEGO Software** išleido *real-time action* ir *strategy* stiliaus žaidimą PC. Jums teks vadovauti tyrinėtojų būriui, kuris žemės gelmėse ieško brangakmenių. Žaidimo kaina – 39.95 $.

Sierra Studios dovanos

Ieškote dovanos Naujiesiems Metams? Tuomet pasidomėkite eile kompanijos **Sierra Studios** naujovių, skirtų specialiai šventėms. Tai **SWAT3**, **Half-Life: Opposing Force** ir **Gabriel Knight III**. Šie žaidimai jau baigti ir neužilgo pasirodys parduotuvėse.

Naujasis GLSetup

Išėjo nauja **GLSetup** versija 1.0.0.110. Joje ištaisytos kai kurios klaidos ir pridėti ATI Rage 128 draiveriai. Naująją versiją rasite www.glsetup.com ir galėsite suderinti savo videokortas.

Acclaim planai

Kompanija **Acclaim Entertainment** ruošiasi išleisti **Playstation** ir **Nintendo 64**, o vėliau ir PC žaidimą **Extreme Championship Wrestling Hardcore Revolution**. Laukiama, kad žaidimas turės 18 metų amžiaus cenzą, kadangi jame bus necenzūrinės leksikos. Lauksime vasario – planuojamos žaidimo pasirodymo datos.

EA gavo licenciją žudymui

Kompanija **Electronic Arts** pasirašė sutartį su kompanija **MGM Interactive** dėl žaidimo, kurio pagrindinis herojus bus Džeimsas Bondas. Taip, taip! Pagaliau žinomas agentas 007 apsigyvens ir kompiuteryje. Manoma, kad žaidimo siužetas glaudžiai siesis su kino *The World is Not Enough* versija. žaidimas bus išleistas daugeliui platformų, tame tarpe ir PC ir konsolėms.

Parduodamas Planescape: Torment

Pateikta informacija, kad žaidimas **Planescape: Torment** pasirodo gruodžio 3 d. Tiesa, nors žaidimas visiškai užbaigtas, jis dar turi trūkumų, bet viską planuojama užglaistyti artimiausiu laiku, beje, uždarai, t.y. oficialiai nepranešant. Šis žaidimas – tai RPG su sustiprinta logine baze. Žaidimas panašus į **AD&D**. Kūrėjų žodžiais, tai nepaprastas žaidimas.

Intel apsuptyje

Nieko sau. Ir kam reikėjo kompanijai **Intel** pardavinėti savo **Pentium III**? Jo procesorius geras, net labai, ne veltui jis tapo toks populiarus. Bet būtent tai ir yra **Intel** problema. Tiesiog ji negali susitvarkyti su užsakymų savo produkcijai antplūdžiu. Pirkėjai priversti stoti į eilę. Laikinai užsakymai naujiesiems procesoriams nepriimami. O konkurentai nesnaudžia. Mirtinas priešas **AMD** ne tik pasiruošęs pristatyti 1 Gb procesorių, bet ir patenkinti jo bei kitų savo modelių, kurie pasirodė esą dar ir greitesni, paklausą. Taigi sėkmingi produktai taip pat kelia problemų.

Microsoft sveikina laimėtojus

žaidimo **Mechwarrior** laimėtojams korporacija **Microsoft** įteiks motociklą **Harley Davidson**. žaidimas keliais etapais vyko *MSN Gaming Zone*. Finalas įvyko Sietle. Laimėtojai gaus prizą kitų metų pradžioje.

UAB „**Sonex**" mokymo centras įgyvendino *MOUS* (Microsoft Office User Specialist) atestavimo programą.

MOUS programa siūlo tarptautiniu mastu pripažintą sertifikatą, kuris suteikiamas išlaikius egzaminą iš „Microsoft Office" programinių modulių „Microsoft Word", „Excel", „Access", „Power Point". Šios programos tikslas: didinti vartotojo žinių ir darbo produktyvumą, kurio rezultatas sertifikuotas specialistas. Sertifikatai yra trijų lygiu: meistro,eksperto ir profesionalo. Šios programos įdiegimas didesnėse ir mažesnėse įmonėse, akademinėse institucijose bei privatiems asmenims įrodo jų našumo bei kokybės lygį „Microsoft office" vartotojo lygmenyje.

Nauji burtai

Jei kas dar nežino, **VooDoo** – tai burtai. Taigi kompanija **3dfx Interactive**, nenorėdama išleisti iš rankų sėkmės vadžių video greitintuvų rinkoje, pristatė ne ką kita, o **Voodoo Scalable Architecture** (VSA) technologiją. O tai reiškia, kad **Voodoo4** (TM) ir **Voodoo5** (TM) išvys pasaulį gal netgi 2000-ųjų kovą. Kortos bus sukurtos procesoriumi VSA-100. Dažnis bus nuo 333 megapikselių/sek. iki 1.47 gigapikselių/sek. Korta naudos 16-128 Mb video atmintį ir nuo vieno iki keturių procesorių plokštėje.

Vėl karas PC ekrane

Šįkart, tiesa, ne paprastas, o istorinis. Kompanija **Game Development Studios** pateikė kai kurias savo projekto **European Wars: Warlord's Style** smulkmenas. Tai bus istorinė *Real-time* strategija. Žaidimas apima 16-18-ą amžius. Jame dalyvaus 16 (!) tautų: Alžyras, Austrija, Anglija, Prancūzija, Nyderlandai, Pjedmonas, Lenkija, Portugalija, Prūsija, Rusija, Saksonija, Ispanija, Švedija, Turkija, Ukraina ir Venecija. Kiekviena šalis turės savo geografinius ir ekonominius ypatumus. Jums bus pasiūlyti daugiau nei 85 scenarijai – tiek žaidimui po vieną, tiek žaidimui keliese. Čia patirsite Anglijos revoliuciją, Trisdešimties metų karą, karą tarp Anglijos ir Olandijos, kolonijinius Portugalijos ir Olandijos karus, Šiaurės karą, Septynmetį karą, Europos šalių karą prieš Indiją ir Alžyrą, jūros mūšius su piratais. Žaidimo varikliukas numato galimybę atvaizduoti iki 8000 skirtingų junitų.

Slave Zero PC ir Dreamcast

žaidime **Slave Zero** veiksmas vyksta už 500 metų. Jūs valdote 60-ties pėdų bioautomatinį robotą, o gyvenate megapolise, kurį valdo *SovKahn'as* – žiaurus diktatorius, savo rankose turintis tam tikrą medžiagą – gigantišką energetinį šaltinį, kurį naudoja megapoliso gyventojams valdyti. Žaidėjai tampa sukilėlių būrio dalyviais, kurie vagia ginklus – milžinišką bioautomatinį tvėrinį – ir juos modifikuoja. Galutinis tikslas – sunaikinti *SovKahn'ą* ir šį priešišką pasaulį. Papildomai be savo kovinio roboto Jūs galite įsigyti automobilius, sunkvežimius, autobusus ir kitokią techniką kovai su priešu. Spėjama, kad **Dreamcast** kainuos 49.99 $, o PC versijos kaina – 39.99 $.

Hasbro ir NASCAR

Kompanija **Hasbro Sports** pranešė, kad iš **NASCAR** gavo licenziją žaidimui. Kompanija taip pat sudarė sutartis su 29 pilotais. Tarp jų: John Andretti, Johnny Benson, Jeff Burton, Ward Burton, Dale Earnhardt, Dale Earnhardt, Jr. Bill Elliott, Jeff Gordon, Bobby Hamilton, Ernie Irvan, Kenny Irwin, Dale Jarrett, Chad Little, Bobby Labonte, Terry Labonte, Kevin Lepage, Sterling Marlin, Mark Martin, Jeremy Mayfield, Joe Nemechek, Steve Park, Adam Petty, Richard Petty, Kenny Schrader, Mike Skinner, Tony Stewart, Kenny Wallace, Rusty Wallace, Michael Waltrip. žaidimas išeis 2000 metais, be to, skirtingoms platformoms.

Naujas virtualus pasaulis

Interneto tinklalapis *Heat.Net* pradėjo testuoti savo *on-line* žaidim[1] **10six**. Tai strategija visatoje, bet su 24 valandų grafiku. T. y., kol jūs miegate, jūsų priešai ramiausiai naikina jūsų bazes. Kad taip nenutiktų, jums teks sudaryti bendradarbiavimo sutartis, pagal kurias jūs ginsite kaimyną, o jis – jus, kol jūsų nėra tinkle. Šį žaidimą galima ne tik testuoti, bet ir pabendrauti su kūrėjais.

10 geriausių PC žaidimų

Jau kelint[1] kart[1] **Age of Empires II** atsiranda šio sąrašo viršuje. Turbūt verta pasveikinti **Microsoft** su tokiu sėkmingu žaidimu, skirtingai nuo **Windows**... Taip pat džiugina ir tokios naujovės kaip **Age of Wonders**.

1. Age of Empires II
2. Asheron's Call
3. Delta Force 2
4. Rollercoaster Tycoon Corkscrew Follies
5. Wheel of Time
6. Sim Theme Park World
7. Rainbow Six Rogue Spear
8. Pokemon Project Studio Blue
9. Age of Wonders
10. NBA Live 2000

Įvadas

Dar visai neseniai grafinis akseleratorius kompiuteryje buvo didelė prabanga, tačiau tobulėjant žaidimams, gerėjant jų grafikai, 3D spartintuvas tapo būtinybe kiekvienam kompiuterinių žaidimų mėgėjui. Su juo daugelis žaidimų veikia ne tik žymiai greičiau, bet ir pasiekiamas daug geresnis vaizdas. Kai kurių naujausių žaidimų be 3D spartintuvo išvis neįmanoma žaisti. Šiais laikais daugelis vaizdo plokščių jau turi ir integruotą grafinį akseleratorių, todėl dažniausiai jo pirkti atskirai nereikia. Dažniausiai ekonomiškai naudingiau sutaupytus pinigus skirti geresniam 3D spartintuvui, o ne įsigyti patį galingiausią centrinį procesorių, nes spartintuvų kainos, lyginant su naujausiais centriniais procesoriais, yra nedidelės. Žaidžiant žaidimus, ypač trimačius, šis sprendimas atsipirks su kaupu.

Šie metai buvo ypač gausūs grafinių akseleratorių rinkoje. 3Dfx išleido Voodoo3, Matrox – G400, ATI – Rage 128, NVIDIA – TNT2 trimatės grafikos procesorius. Taigi pasirinkti tikrai yra iš ko. Įvairių gamintojų grafinių plokščių greitis, esant tokiems pat trimatės grafikos procesoriams, skiriasi nežymiai (keliais, kartais keliolika procentų), todėl šiame straipsnyje aptarsime ne konkrečias vaizdo plokštes, o jose naudojamus procesorius. Straipsnio pabaigoje pažvelgsime ir į netolimą ateitį – ką mums siūlo Rage 128 Pro ir GeForce256.

ATI Rage 128 – geras spartinimas už priimtiną kainą

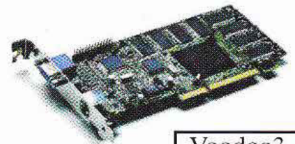
Tai silpniausias iš visų čia nagrinėjamų procesorių. Tačiau kompanijos "ATI Technologies" produkcija rinkoje populiari dėl lanksčios kainų politikos, ypač dėl variantų su mažesne atmintimi. Yra dvi procesoriaus modifikacijos – **ATI Rage 128 GL** (dedama į ATI Rage Fury 16 MB ir 32 MB) ir paprastesnis variantas **Rage 128 VR** (dedamas į ATI Rage Fury 8 MB).

Į vaizdo plokštę montuojama DDR (angl. – Double Data Rate) RAM atmintis iki 125 MHz dažnio, ir tai užtikrina duomenų perdavimo srautą iki 2 GB/sek. 250 MHz dažnio skaitmeninis analoginis keitiklis (RAMDAC) modeliuose su 16 ir 32 MB, esant 60 MHz kadrų skleistinei, leidžia pasiekti 1920x1440 raišką. Aparatinis DVD signalo dekodavimas įgalina žiūrėti MPEG-2 standarto video filmus. Procesorius gerai veikia ir Windows NT sistemose.

Voodoo3 – trečioji 3Dfx karta

Voodoo3 – jau trečioji kompanijos "3Dfx Interactive" grafinių procesorių karta, naudojanti unikalią Glide trimatę terpę. Šios kompanijos 3D akseleratoriai kelis metus buvo vienvaldžiai greičio lyderiai. Nenoriai savo pozicijas jie užleidžia ir dabar. **Voodoo3**, skirtingai nuo pirmtakų, yra pilnavertis vaizdo procesorius, todėl kitos video kortos kompiuteryje jam nereikia. Jis sudarytas iš 8,2 milijonų tranzistorių ir pagamintas 0,25 mikronų technologijos pagrindu. Jis naudoja tik 16 MB SDRAM grafinės atminties ir iš esmės nenumato AGP standarto, nes naudoja AGP magistralę tik duomenims perduoti, bet negali saugoti tekstūrų kompiuterio atmintyje. Todėl **Voodoo3** tekstūrų dydis apribotas iki 256x256, kai tuo tarpu dauguma jo konkurentų naudoja ir 2048x2048 taškų dydžio tekstūras. Tai nemažas trūkumas, nes 3D žaidimai darosi vis realistiškesni ir naudojamos tekstūros yra detalesnės.

Panašiai kaip ir pagrindinių procesorių gamintojai, 3Dfx kompanija, prisitaikydama prie pirkėjo piniginės storio, parduoda tris procesoriaus variantus, kurie iš esmės skiriasi tik dažniu ir papildomais priedais (TV tiuneris, LCD palaikymas). Beje, 3Dfx nėra vienintelė, pateikianti į rinką skirtingų dažnių procesorius. Panašios strategijos laikosi ir NVIDIA (TNT2 ir TNT2 Ultra) bei Matrox (G400 ir G400 MAX). Lentelėje pavaizduotos šių trijų **Voodoo3** variantų charakteristikos, o palyginimui – Descent III testų rezultatai (PIII 550 MHz, 128 MB operatyvinė atmintis, Windows 98 SE, 16 bitų spalvos) kadrais per sekundę.



Voodoo3 – žvilgsnis iš arti

	Grafinio procesoriaus dažnis	RAMDAC dažnis	Trikampių per sekundę	Mpikseliai per sekundę	640x480, kadrai/sek.	1024x768, kadrai/sek.	1200x1600, kadrai/sek.
Voodoo3 3500	183 MHz	366 MHz	8 mln	366	138,9	90,0	38,7
Voodoo3 3000	166 MHz	350 MHz	7 mln	333	137,4	81,9	34,5
Voodoo3 2000	143 MHz	300 MHz	6 mln	283	132,0	69,9	29,1

Iš lentelės matyti, kad esant 640x480 raiškai, kompiuterio greitis su **Voodoo3** 3500 ir **Voodoo3** 2000 skiriasi tik 5 procentais, o apčiuopiamą 32 procentų skirtumą pajusite tik esant 1200x1600 raiškai. Tarp kitko, jei greitinant centrinį procesorių reikėdavo keisti motininės plokštės jungiklius ar "lįsti" į BIOS, tai norint padidinti **Voodoo3** procesoriaus ir grafinės atminties dažnį, reikia atsisiųsti Internete nesunkiai randamą programėlę, kuri visą darbą atliks už Jus. Bet

tai pavojinga, nes žaidimai gali veikti nestabiliai, o procesorius – perkaisti ir sugesti.

Voodoo3 draiveriai yra bene geriausiai optimizuoti 3DNow! technologijai, todėl šis procesorius padės išnaudoti visus AMD kompanijos gaminamų K6-2, K6-3 ir Athlon centrinių procesorių architektūros privalumus. Modernizuodami savo žaidimų sistemą, senesnių kompiuterių savininkai taip pat turėtų atkreipti dėmesį į **Voodoo3**, nes vaizdo plokštės su šiuo procesoriumi yra gaminamos ir PCI magistralei (senesnėse nei 1,5 metų motininėse plokštėse vargiai rasite AGP lizdą).

TNT2 – dar vienas stiprus sprogimas

Angliškai kalbančiose šalyse TNT ženklu žymimi stiprūs sprogmenys (*trinitrotoluene*). NVIDIA kompanijos procesorius **TNT2** – 0,25 mikronų technologijos dėka sumažintas TNT brolis. Mažesnis procesorius suvartoja mažiau energijos ir skleidžia mažiau šilumos, todėl galima jo dažnį padidinti iki 175 MHz ar net daugiau, nesibaiminant perkaitimo (lyginant su senesniojo brolio 90-100 MHz). Taip pat patobulintas vaizdo sudarymo apskaičiavimas (angl. – *rendering*), dėl ko **TNT2** dirba 10-17 procentų greičiau nei tokio pat dažnio TNT. Plokščių gamintojai išvysto skirtingus to paties procesoriaus dažnius, o didesniu dažniu veikiantį procesorių vadina **TNT2 Ultra**. Visa tai leidžia pasiekti 70-100 procentų didesnį greitį nei TNT. Todėl perkant vaizdo plokštę verta pasidomėti ir jos procesoriaus veikimo dažniu.

Naujasis procesorius atitinka AGP4x bei OpenGL ICD standartus. Naudojant 300 MHz skaitmeninį-analoginį keitiklį (RAMDAC), galima pasiekti 2048x1536 taškų raišką, esant 60 Hz kadrų skleistinei, arba 1920x1200 taškų raišką, esant 85 Hz skleistinei ir 32 bitų spalvoms. Į **TNT2** statoma iki 32 MB SDRAM dydžio vaizdo atmintinė. Tai yra du kartus daugiau nei gali naudoti **Voodoo3** ar TNT. Nors grafinės kortos draiveriai ir pritaikyti 3DNow! technologijai, jų optimizacija nėra tokia gera kaip **Voodoo3** (3DNow! **TNT2** dėka greitis padidėja 10-15 procentų, tuo tarpu **Voodoo3** dėka – iki 35 procentų). Įdomu tai, kad **TNT2** tinka ir vyresnio brolio draiveriai, tik tuomet nukenčia sparta, ir atvirkščiai – TNT tinka TNT2 draiveriai, tik tuomet kompiuteris veikia nestabiliai.

Matrox G400 – ar dabar žaidimą žaisime dviejuose ekranuose?

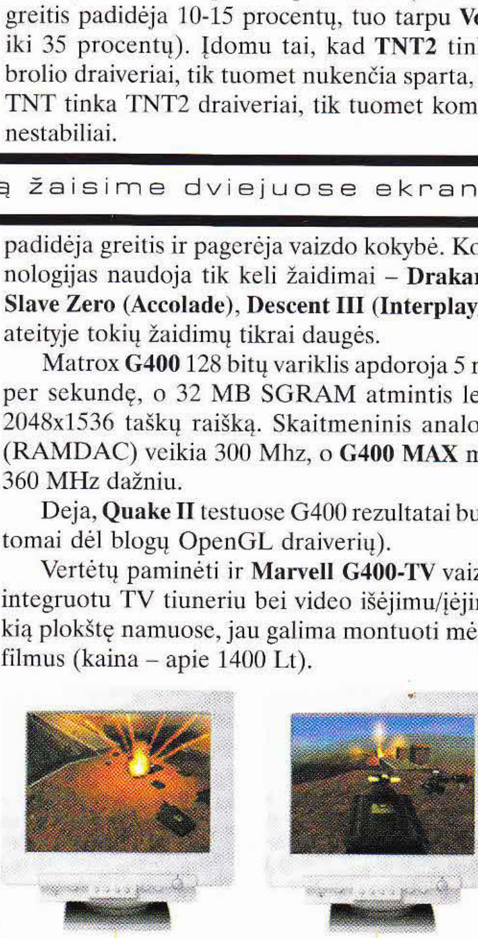
Kelių monitorių prijungimui prie vieno kompiuterio tradiciškai reikėjo dviejų atskirų vaizdo plokščių. **G400** turi du video išėjimus, todėl galima prijungti du monitorius. *Matrox* dviejų monitorių (angl. – *DualHead*) technologijos dėka kiekviename monitoriuje gali būti rodomi skirtingi vaizdai. Šia savybe greitai pasinaudojo žaidimų kūrėjai. Pavyzdžiui, žaidime "War Monkies" viename ekrane rodomas 3D mūšio laukas, o kitame – vietovės planas ir papildoma informacija, *Microsoft* žaidime "Combat Flight Simulator" viename ekrane matome panoramą iš lėktuvo kabinos, o kitame – lėktuvo vaizdą iš šono ar žemėlapį. Pingant monitoriams, ši savybė gali sudominti užkietėjusius žaidėjus. Be to, vietoj antrojo monitoriaus galima prijungti ir televizorių, nes išvedamas video signalas gali būti įvairių dažnių.

Objektų banguoto paviršiaus (angl. – *Bump Mapping*), kurį naudoja DirectX 6, atvaizdavimas buvo skaičiuojamas programiškai. Ši funkcija reikalinga piešiant judantį vandens paviršių, pastatų sienas, grublėtus tanko šarvus ir pan. Tačiau ji labai apkrauna centrinį procesorių. **Matrox G400** tam tikslui naudoja aparatinį (*hardware*) skaičiavimą. Todėl padidėja greitis ir pagerėja vaizdo kokybė. Kolkas šias technologijas naudoja tik keli žaidimai – **Drakan (Psygnosis)**, **Slave Zero (Accolade)**, **Descent III (Interplay/Outrage)**, bet ateityje tokių žaidimų tikrai daugės.

Matrox **G400** 128 bitų variklis apdoroja 5 mln. trikampių per sekundę, o 32 MB SGRAM atmintis leidžia pasiekti 2048x1536 taškų raišką. Skaitmeninis analoginis keitiklis (RAMDAC) veikia 300 Mhz, o **G400 MAX** modifikacijos – 360 MHz dažniu.

Deja, **Quake II** testuose G400 rezultatai buvo prasti (matomai dėl blogų OpenGL draiverių).

Vertėtų paminėti ir **Marvell G400-TV** vaizdo plokštę su integruotu TV tiuneriu bei video išėjimu/įėjimu. Turint tokią plokštę namuose, jau galima montuoti mėgėjiškus video filmus (kaina – apie 1400 Lt).

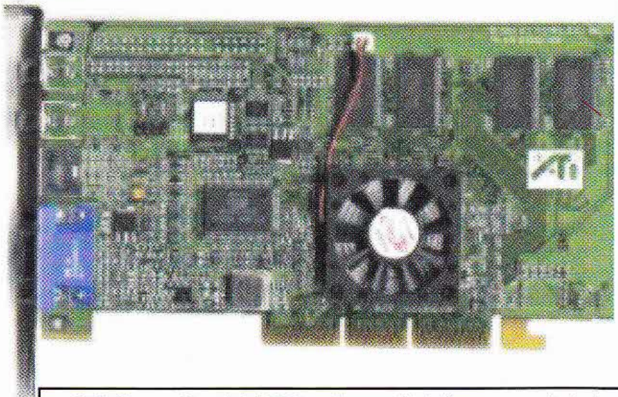
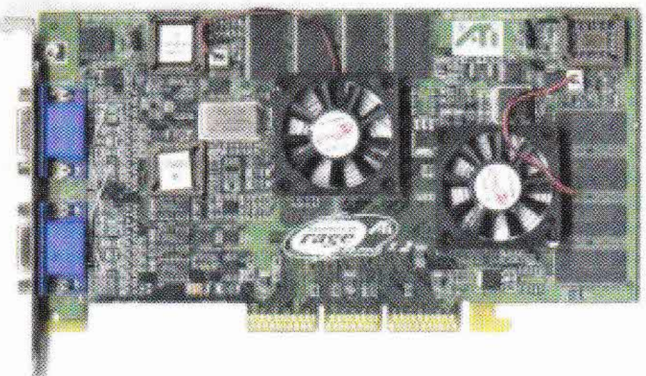


Matrox G400 ir DualHead technologija – "War Monkies" žaidimas vyksta dviejuose monitoriuose

ATI Rage 128 Pro – geriausias DVD palaikymas

128 Pro tęsia gerąsias šios serijos tradicijas. Tai nėra visiškai naujas procesorius, o tik patobulinta **ATI Rage 128** (dedamo į ATI Rage Fury serijos video plokštes) versija. Svarbiausiais patobulinimas yra tas, kad **Rage 128 Pro** procesorius veikia 125 MHz dažniu, o jo atmintinė 143 MHz dažniu. Dėl to vaizdo išvedimo greitis padidėja iki 250 megapikselių per sekundę, pagerinamas atminties darbas esant didelei ekrano raiškai bei 32-bitų spalvų gamai. Šie patobulinimai leidžia tikėtis greičio padidėjimo iki 25 proc. kadrų per sekundę (fps), lyginant su Rage 128. Taip pat pagerintas trikampių skaičiavimo variklis, todėl vietoj buvusių 4 milijonų dabar procesorius gali apdoroti 8 milijonus trikampių per sekundę (tai didelis greitaeigiškumo laimėjimas kuriant sudėtingus iš daugelio daugiakampių sudarytus vaizdus). Dėl tobulesnio tekstūrų filtravimo pagerėjo vaizdo kokybė, atsirado DX6 tekstūrų kompresijos palaikymas (žaidimų kūrėjai galės naudoti detalesnes tekstūras, neprarasdami žaidimo spartos), užtikrintas visiškas atitikimas 4X AGP standartui. Į plokštę montuojama ATI Rage Theatre mikroschema, kurios dėka dar labiau paspartėja aparatinis MPEG-2 dekodavimas ir jo kokybė. Todėl, išskyrus specialiai tam skirtus MPEG-2 dekoderius, **Rage 128 Pro** šioje srityje konkurentų neturi. Numatoma Rage Pro Fury su **Rage 128 Pro** procesoriumi kaina Lietuvoje yra apie 750 Lt.

ATI Technologies, suprasdama, kad su **Rage 128 Pro** įsiveržti į greičiausių procesorių rinką nepavyks, sukūrė **Fu-**

ATI Rage Pro MAXX – du grafiniai procesoriai vienoje video plokštėje

ry MAXX vaizdo plokštę, kurioje yra du **Rage 128 Pro** procesoriai. Kiekvienas iš jų naudos savo 32 MB atmintinę. Esant 2D režimui veiks tik vienas procesorius, o esant 3D režimui įsijungs ir antrasis. Pagal 3Dfx kompanijos SLI standartą (*Scan Line Interleaving*) dvi sujungtos Voodoo kortos skaičiuoja kas antrą to paties kadro liniją. Tokios technologijos pagrindinis trūkumas, kad taip sujungti procesoriai daugiakampius vis tiek turi skaičiuoti atskirai, todėl padvigubėja tik taškų išvedimo greitis (Mpikseliai/sek.), o trikampių skaičiavimo greitis išlieka toks pat. ATI sukūrė savo standartą AFR (*Alternate Frame Rendering*), pagal kurį procesoriai ruošia kas antrą kadrą. Manoma, kad tokios technologijos dėka bus pasiektas beveik dvigubai didesnis greitis, nei vienprocesorinėje sistemoje (teoriškai šiuo atveju bus 2x250, t.y. 500 Mpikselių/sek). Gal po metų sulauksime ir 4 procesorių vienoje video plokštėje? Hm... Ir kiek tas malonumas mums kainuos?

GeForce256 – 23 mln. tranzistorių naujos jėgos

Pagaminusi TNT ir TNT2, kompanija NVIDIA neužmigo ant laurų. Po 1,5 metų darbo šviesą išvydo naujas jos kūrinys – **GeForce256.** Jis sudarytas iš 23 milijonų tranzistorių (ne ką mažiau nei naujausi Intel Pentium III ar AMD Athlon ir beveik 3 kartus daugiau nei Voodoo3) ir pagamintas naudojant pažangią 0.22m technologiją. Kūrėjai pagrįstai nebevadina jo "3D čipu", o krikštija grafiniu procesoriumi – GPU (angl. - *Graphics Processing Unit*). Taip jie pabrėžia, kad procesoriaus vidinė sandara yra labai sudėtinga ir prilygsta centriniam procesoriui (CPU). **GeForce256** – pirmasis 3D procesorius, kuris turi aparatinį "transformacijų ir šviesų" skaičiavimo variklį – T&L (angl. - *Transform and Lightning*). Pirmąją video plokštę "3D Blaster Annihilator" su šiuo procesoriumi pagamino kompanija **Creative Labs** ir parduoda ją už 250 dolerių. Taigi galima spėti, kad Lietuvoje "3D Blaster Annihilator" su PVM kainuos ne mažiau 1200 litų.

"Transformacijos" skaičiuojamos keičiant 3D objektų padėtį menamoje erdvėje, o "šviesos"– vertinant šių objektų apšvietimas vienu ar keliais šviesos šaltiniais. Tokios užduotys reikalauja labai daug slankaus kablelio skaičiavimų ir stipriai apkrauna CPU. Dažnai susidarydavo padėtis, kai CPU nespėdavo apdoroti duomenų, o 3D akseleratorius stovėdavo be darbo. Žaidimų kūrėjai apribodavo save ir konstruodavo iš kuo mažiau daugiakampių sudarytus 3D pasaulius (štai kodėl **Quake II** herojų veidai tokie plokšti). **GeForce256** sukurtas kaip tik šiai dilemai išspręsti. NVIDIA teigimu, naujasis procesorius pajėgia transformuoti ir apšviesti iki 15-25 milijonų trikampių bei atvaizduoti 480 milijonų pikselių per sekundę, veikdamas tik 120MHz dažniu ir naudodamas 350 MHz skaitmeninį-analoginį keitiklį (RAMDAC) bei 166 MHz dažnio atmintį (DDR RAM, o pigesniame variante – SDR RAM).

GeForce256 atitinka AGP4x greito įrašymo (*AGP4x Fast Write*) standartą. Ši technologija leidžia duomenis iš CPU įrašyti tiesiai į video plokštės kadrų buferį (*frame buffer*) apeinant sisteminę atmintį. Toks duomenų įrašymas veikia maždaug 30-čia procentų greičiau nei įprastoje AGP4x magistralėje. Be abejo, naujovę turi palaikyti ir pati sisteminė plokštė.

Aparatiškai integruotos ir kitos greitį didinančios technologijos: viršūnių suliejimo (angl. *vertex blending*), kuri jungia įvairių geometrinių figūrų kraštus; dalelių sistema (angl. - *particle systems*), kurią naudoja DirectX 7 sprogimų atvaizdavimui. Į GeForce įmontuotas ir aparatinis DVD dekoderis, tačiau savo pajėgumu jis nusileidžia **Rage 128 Pro**.

GREIČIO TESTAI

Grafinių spartintuvų testų rezultatus pasiskolinome iš Tomo Pabsto puslapio. Testuojant naudotas Pentium III 550 MHz, 128 MB operatyvinė atmintis, Windows 98 SE, DirectX7.

Pirmajame grafike pateiksiu "Quake3 test 1.08 Demo1" rezultatų kitimą 640x480, 1024x768 ir 1600x1200 raiškos režimuose. Quake III testuota buvo normalios vaizdo kokybės (*normal quality*) režimu, nes Voodoo3 aukštos kokybės (*high quality*) režimu nedirba.

	640x480, kadrai/sek.	1024x768, kadrai/sek.	1600x1200, kadrai/sek.
GeForce256 DDR	82,5	81,2	53,8
GeForce256 SDR	81,7	78,6	45,4
ATI Rage 128 Pro	64,2	47,5	21,9
ATI Rage 128	61,7	32,6	14,3

TNT2 Ultra	64,1	61,4	31,3
TNT2	63,9	57,3	25,6
Matrox G400 MAX	44,1	43,2	34,3
Matrox G400	44,2	42,1	27,6
Voodoo3 3500	72,9	52,8	22,2
Voodoo3 3000	73,0	47,9	24,9

Nors **Descent III** galima naudoti net tris grafinius režimus - Direct3D, OpenGL ir Glide, šiame grafike pavaizduoti geriausi video kortų rezultatai (2 grafikas). Pirmaisiais aštuoniais atvejais geriausias rezultatas (kadrai per sekundę) gautas naudojant Direct3D. **Voodoo3**, aišku, geriausiai pasirodė Glide režime. Perėjus iš 640x480 į 1600x1200 režimą daugumos video kortų, išskyrus **GeForce256**, testų rezultatai nukrito maždaug tris kartus.

	640x480, kadrai/sek.	1024x768, kadrai/sek.	1600x1200, kadrai/sek.
GeForce256 DDR	101,9	89,8	52,6
GeForce256 SDR	101,8	86,9	44,6
ATI Rage 128 Pro	102,7	63,1	27,1
ATI Rage 128	77,1	41,2	19,0
TNT2 Ultra	100,4	74,0	32,6
TNT2	98,4	64,7	26,8
Matrox G400 MAX	84,2	70,0	39,7
Matrox G400	86,7	65,0	31,8
Voodoo3 3500	138,9	90,8	neveikia
Voodoo3 3000	137,4	81,9	neveikia

Nors Descent III galima naudoti net tris grafinius režimus - Direct3D, OpenGL ir Glide, šiame grafike pavaizduoti geriausi video kortų rezultatai. Pirmais aštuoniais atvejais geriausias rezultatas (kadrai per sukundę) gautas naudojant Direct3D. Voodoo3, aišku, geriausiai pasirodė Glide režime. Perėjus iš 640x480 į 1600x1200 režimą daugumos video kortų, išskyrus **GeForce256**, testų rezultatai nukrito maždaug tris kartus.

	OpenGL 640x480	Direct3D 640x480
GeForce256 DDR	101,6	101,9
GeForce256 SDR	100,9	101,8
ATI Rage 128 Pro	67,7	102,7
ATI Rage 128	59,1	77,1
TNT2 Ultra	93,4	100,4
TNT2	87,9	98,4
Matrox G400 MAX	neveikia	84,2
Matrox G400	neveikia	86,7

Lyginant OpenGL ir Direct3D vaizdo akseleratorių rezultatus matyti, kad perėjus iš Direct3D į OpenGL, **Rage 128 Pro** ir **Rage 128** greitis sumažėjo apie 30 procentų, **TNT2** ir **TNT2 Ultra** - apie 10 procentų, **GeForce256** praktiškai liko toks pat, **o G400** procesorius OpenGL aplinkoje išvis atsisakė veikti (3 grafikas).

	640x480, kadrai/sek.	1600x1200, kadrai/sek.
GeForce256 DDR	59,6	30,8
GeForce256 SDR	58,4	26,4
ATI Rage 128 Pro	38,7	10,3
TNT2 Ultra	38,1	17,6
TNT2	38,0	13,9
Matrox G400 MAX	34,9	11,9
Voodoo3 3500	36,2	23,0
Voodoo3 3000	36,2	20,8

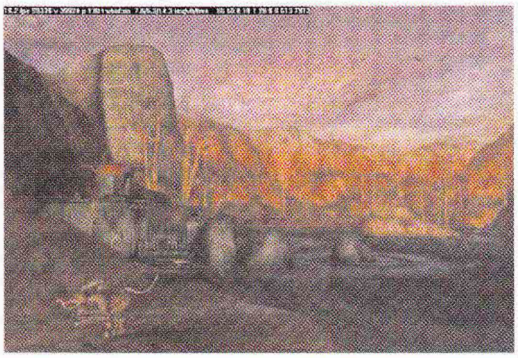
Pabaigoje norėtųsi pristatyti grafinių spartintuvų rezultatus pasitelkus naujausią žaidimą **Dragoth Moor Zoological Gardens** (pav.4), kuris labiausiai apkrauna grafikos ir centrinį procesorius. Šiame žaidime vaizdai sudaryti iš daug didesnio trikampių kiekio (pav.5) nei **Quake III** ar **Descent III**. Todėl kaip tik čia ir pasireiškia **GeForce256** pranašumas. Visuose režimuose artimiausius konkurentus jis lenkia bent 1,5 karto.

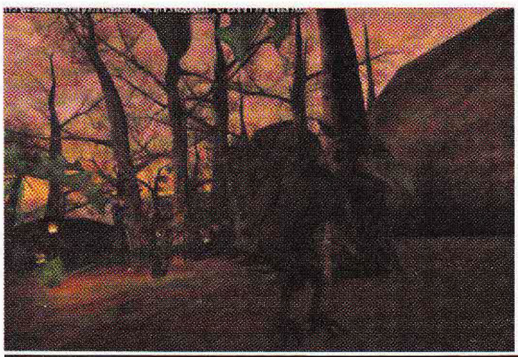
K A I N O S

Apmąstymui pateiksiu kai kurių vaizdo plokščių vidutines spalio mėnesio pabaigos kainas (pagal kainoraščius Internete).

Gamintojas	3Dfx	3Dfx	Diamond	Diamond	Diamond
Vaizdo plokštė	Voodoo3 2000	VooDoo3 3000, TV-Out	VIPER V770 OEM	VIPER V770 OEM	VIPER V770 Ultra
Grafinis procesorius	Voodoo3 2000	VooDoo3 3000	nVIDIA Riva TNT2	NVIDIA Riva TNT2	nVIDIA Riva TNT2 Ultra
Vaizdo atmintinė	16MB	16MB	16MB	32MB	32MB
Kaina (su PVM)	600	700	630	840	1090

Gamintojas	ATI	ATI	ATI	Matrox	Matrox
Vaizdo plokštė	Rage Fury	Rage Fury	Rage Fury	Millenium G400	Millenium G400
Grafinis procesorius	Rage 128VR	Rage 128GL	Rage 128GL	G400	G400
Vaizdo atmintinė	8MB	16MB	32MB	16MB	32MB
Kaina (su PVM)	440	510	660	650	980





Dragoth Moor Zoological Gardens – detali 3D žaidimo grafika





Dragoth Moor Zoological Gardens – vaizdas sudarytas iš daugiakampių

I Š V A D O S

Įvertinus visus testus, reikia pažymėti, kad akivaizdus lyderis beveik visose kategorijose yra naujasis NVIDIA procesorius **GeForce256,** kuris tik žemesnės raiškos režimuose nusileidžia **Voodoo3**. Tačiau ir numatoma **GeForce256** kaina yra viena didžiausių.

Kitus procesorius surikiuoti į vieną eilę sunku, nes, priklausomai nuo raiškos ir pasirinkto režimo (Direct3D, OpenGL ar Glide), net ir tame pačiame žaidime vienuose testuose į priekį išsiveržia vienas, o kituose – kitas procesorius. Pasirinkti, kuris testas žaidėjui yra svarbesnis, gali tik jis pats.

Kaip minėta, mažos raiškos režimuose absoliutus ir nepralenkiamas čempionas yra **Voodoo3,** o jei žaidžiate 14 colių dydžio bei 640x480 raiškos ekrane, nieko kito jums ir nereikia. Deja, su 16 MB **Voodoo3** negalėsite žaisti 32 bitų spalvų režimu. Ne visus žaidimus galima žaisti Glide terpėje, o su DirectX Voodoo3 nepasiekia tokių gerų rezultatų. Kita vertus, jį galėtų rinktis K6-2, K6-3 ir Athlon procesorių bei senesnių, neturinčių AGP magistralės kompiuterių savininkai.

Toje pačioje kainų grupėje didžiausias **Voodoo3** konkurentas yra **TNT2** (ypač **TNT2 Ultra**), kuris žemesnės raiškos režimuose **Quake III** testuose jam beveik nenusileidžia, o aukštesnės raiškos režimuose – net lenkia **Voodoo3**. Todėl žaidimų mėgėjams vertėtų pasirinkti numatantį 32 bitų spalvas ir AGP standartą, gerai veikiantį tiek OpenGL, tiek ir Direct3D režimuose **TNT2** grafikos spartintuvą arba palaukti **GeForce256** bei Fury MAXX su dviem **Rage 128 Pro** procesoriais.

Jeigu Jums reikia DVD grotuvo ir greito vaizdo dekodavimo, tai neapsiriksite įsigiję **Rage 128** ar **Rage 128 Pro**. **Rage 128** su 8 MB atmintimi – geras pasirinkimas taupiems ar žaidžiantiems tik retkarčiais. Jei turite du monitorius ir norite naujų įspūdžių – pirkite **Matrox G400**.

Aišku viena – vieną kartą atsisėdę pažaisti prie kompiuterio, turinčio grafikos spartintuvą, niekada nenorėsite grįžti prie lėto ir blankaus programiniu būdu (*softvare*) sudaromo vaizdo monitoriaus ekrane.

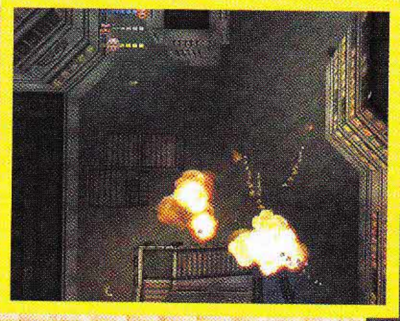
Ernis



Grand Theft Auto 2

DMA dar kartą pasiūlė mums skerdynes, kriminalinius nusikaltimus, kraujo liejimą ir automobilių vagystes – ir visa tai su gera humoro doze. Žvelgdami į viską iš viršaus, t.y. matydami geresnį vaizdą ir turėdami tobulesnį valdymą, privalote prasiskinti kelią nuo paprasto plėšiko iki patyrusio nusikaltėlio, be perstojo naikindami niekuo dėtus civilius.

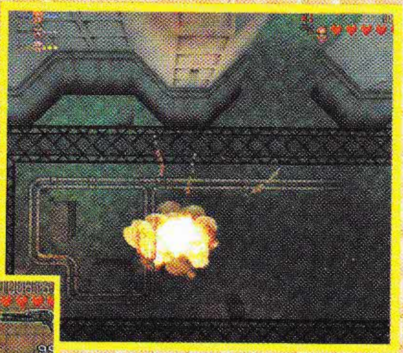
Kodėl gi atsirado šis tęsinys? Turiu galvoje, kad originalusis žaidimas grafiškai buvo gana primityvus, kompanija dažnai buvo kaltinama paprasčiausiu bandymu pasinaudoti kontraversiška tema, kad parduotų kuo didesnį žaidimų kiekį. Šįkart taip pat nėra daug padaryta, kad išsisklaidytų šios abejonės, bet pats žaidimas aiškiai pagerėjo. Ankstesniajame žaidime nereikėjo kreipti daug dėmesio į tai, kur esate ar kodėl kažkur važiuojate. Paprasčiausiai eidavote prie telefono būdelės, gaudavote darbą, o tada tereikdavo sekti strėlytėmis nurodyta kryptimi. Dažniausiai Jums netgi nereikėdavo skaityti darbo aprašymo, kadangi tekdavo tik paimti kažką iš vienos vietos ir nuvežti į kitą. Jeigu kelionės metu suvažinėjote keletą žmonių – tuo geriau.



Šįkart teks pasirinkti, kuriai iš trijų gaujų norite dirbti. Tai padaryta trijų spalvotų rodyklių pagalba, kurių kiekviena nukreipia Jus į tos gaujos naudojamą telefono būdelę (ši idėja išliko). Be to, Jūs neprivalote prisijungti tik prie vienos gaujos (iš viso jų septynios). Dabar galite dirbti keliems užsakovams, o Jūsų statusas kiekvienoje nusikaltėlių šeimoje yra rodomas viršutiniame kairiajame ekrano kampe. Nuo šios vietos žaidimas yra beveik toks pat, tik turi kelis nedidelius papildymus. Tarp jų: kiti aplink besibastantys nusikaltėliai, su kuriais Jūs susiduriate, didesnis žaidimo pasaulis, aiškesnės tekstūros, geresnė peržiūra ir pagerinti šviesos efektai.



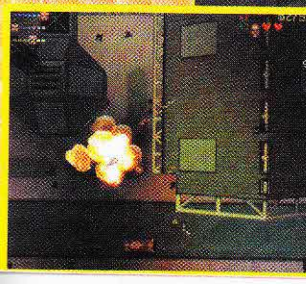
Kiti nusikaltėliai – tai įdomus posūkis, kadangi galite ne tik pasiimti ginklus nuo jų lavonų, bet dažnai atsitiks taip, kad mašina, kurią Jūs bandėte "nuvaryti", bus pavogta jums tiesiai iš po nosies. Privalote veikti greitai. Jei sustabdysite automobilį gatvės viduryje, labai dažnai koks nors vyrukas pasivys ir pamėgins sudaužyti Jus pirmas. Žinoma, galite jį nušauti, o tada paimti automobilį. Už tai, suprantama, gaunate daugiau taškų. Gaujos labai rimtai supyksta ant Jūsų, kai tik pradedate naikinti jų narius... Pagarbos Jums lygis toje gaujoje tuoj pat pradeda mažėti. Be to, jei pavagiate gaujos automobilį (net jei esate pelnęs jų pagarbą), gaujos narys, iš kurio jį pasisavinote, tuojau pat pradės į jus šaudyti. Taigi tam tikrais momentais Jus gali vaikytis tiek policininkai, tiek gaujos nariai. Beprotiškas, kupinas adrenalino veiksmas garantuotas.











Žaidimas, rodos, bus daug gražesnis. Daugiakampiai, puikus apšvietimas (pavyzdžiui, demonstracinėje versijoje galite pasirinkti vidurdienį arba prietemą) ir aukštos rezoliucijos tekstūros – visa tai sudaro gerokai patobulintą vaizdą. Tačiau nors sprogimai yra gražūs ir meta spalvotus šešėlius, nėra jokių tvykstelėjimų iš ginklų vamzdžių, o automato Uzi kulkos – tai tik raudoni brūkšneliai. Bet vėlgi, žaidimas dar nėra užbaigtas.

Paskutinė mano pastaba yra dėl vairavimo. Kiekvienos mašinos valdymas gerokai skiriasi, ir ne tik greičiu. Važiavimas keliu yra nuostabus. Jau praėjo nemažai laiko nuo tada, kai žaidžiau pirmąjį **GTA**, bet nemanau, kad jame Jūsų automobilis automatiškai atsidurdavo kelio centre. Visgi tai puiku. Nors valdymas klavišais yra kiek nepatogus (galite pasukti kairėn ir dešinėn, o taip pat yra po vieną mygtuką judėjimui pirmyn ir atgal. Žinau, kad tai standartinis rinkinukas, bet visgi jis erzina, nes dažnai neįmanoma suprasti, į kurią pusę nukreiptas automobilio priekis, kol šis nepajudėjo), labai malonu leistis į kelią tinkama eismo juosta. Man nereikia jokių beprotiškų posūkių ir kovos už automobilio valdymą.

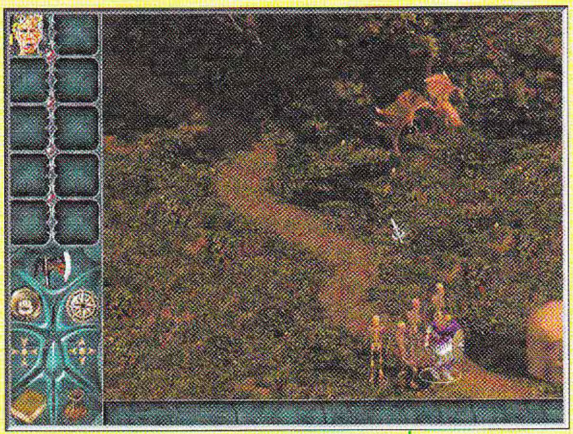
Apskritai susidaro įspūdis, kad **GTA2** – jei ir ne šuolis pirmyn, tai bent jau serijos patobulinimas. Jei Jums patiko originalas, greičiausiai nenorėsite praleisti tęsinio.



КНЯЗЬ

легенды лесной страны

Min. reikalavimai: P133, 32 RAM.
Rekomenduojama: P200, 64 RAM.



Senų senovėje, kai žemėje gyveno titanai (dievai), žmonės buvo pasidalinę į klanus. Stipriausias iš visų buvo šiaurės klanas. Šiam klanui priklausė daugybė stebuklingų daiktų ir artefaktų, pats galingiausias iš kurių buvo magiškoji apyrankė. Su šia apyranke buvo įmanoma viskas. Klanas, įvaldęs magiją, daugybei žmonių suteikė nemirtingumą ir padarė juos pusdieviais (tarp jų ir žaidimo didvyriai Dragamyras, Michailas ir Vilkas). Bėgant metams, šiaurės klanui iškilo grėsmė žlugti ir prarasti savo artefaktus, todėl klano žmonės paslėpė apyrankę, o jos saugotoju paskyrė baisųjį drakoną. Drakoną pažaboti ir pasiimti magiškąją apyrankę buvo įmanoma tik turint Drakono amuletą, kurį šiauriečiai įdavė saugoti pusdieviui Arui ir jo kariams, mirtingiesiems slavams. Praėjus keliems tūkstančiams metų, geltonieji šunys, chaoso ir blogio tarnai, slėptuvę rado ir įsiveržė į ją. Aras, supratęs, kad jo kariai laimėti nebeįstengs, padalino Drakono amuletą į tris dalis, įdavė vanagams ir išsiuntė juos pas savo draugus. Pirmasis vanagas nuskrido į slavų žemes pas Aro draugą Viačeslavą, tačiau, dar nepasiekęs tikslo, buvo pašautas strėlės, kurią paleido medžiotojas pusdievis Vilkas. Jis ir pasiėmė pirmąją amuleto dalį. Antrasis vanagas dalį amuleto nunešė į Skandinaviją, Aro draugui Siguldai. Tačiau viską matęs vikingas Dragamyras iš pasalų užpuolė ir nužudė beginklį Siguldą, o amuletą pasiėmė sau. Trečiasis vanagas paskutiniąją amuleto dalį nuskraidino į Bizantiją ir įdavė jį karžygiui Michailui. Supratęs, kad atsitiko nelaimė, Michailas, atidėjęs visus savo darbus, išvyko į miško šalį.



Kiekvieno herojaus siekiai skirtingi, tačiau visi jie nori viso Drakono amuleto ir siekia stebuklingosios apyrankės, o tai reiškia, kad netrukus jų keliai susikirs...

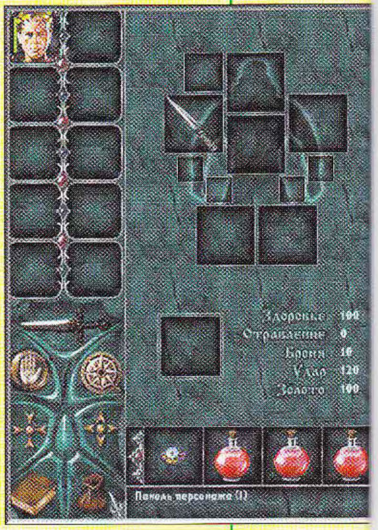
Jūs ką tik perskaitėte naujojo rusų kompanijos **1C** RPG žaidimo scenarijų. **1C** žaidimų pasaulyje išgarsėjo kaip puikaus RPG žaidimo **Allods** serijos kūrėja. Prieš dvejus metus pradėtas kurti žaidimas **Kniaz** taip pat sulaukė nemažai dėmesio, apie jį buvo daug kalbama ir diskutuojama. Taigi aš irgi noriu pasidalinti apie jį savo mintimis.

Prieš startą

Kaip jau supratote iç scenarijaus, žaidimo veiksmas vyksta žiloje senovėje, stebuklingaisiais dievų ir magijos laikais, o veiksmo vieta yra miško šalis. Žaidimo pradžioje turite išsirinkti vieną iš trijų herojų (galite vadinti juos kunigaikščiais, didvyriais, riteriais, bet aš naudosiu žodį herojus), kurie priklauso skirtingiems klanams. Taigi susipažinkime su jais išsamiau.

Dragamyras

Tai vieno iš stipriausių nuo titanų laikų šiaurės klano nemirtingasis palikuonis. Ėjo šimtmečiai, ir dievų garbė bei galybė išsitrynė iš Dragamyro atminties. Visą tą laiką jis ieškojo geriausių karių ir subūrė savo baisiąją armiją, kuri yra viena stipriausių žemėje. Taip jis pasiruošė lemiamai kovai dėl lyderiavimo klane. Stengdamasis, kad vėl nepasidarytų mirtingas, Dragamyras atkeliavo į miško šalį ir yra pasiryžęs gauti Drakono amuletą.



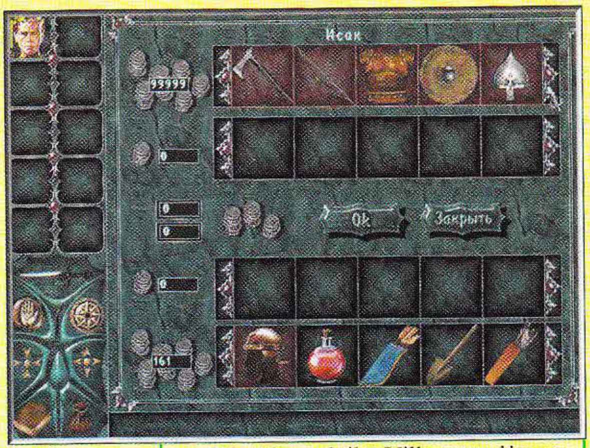
Michailas

Senas bizantiečių karžygys ir ištikimas ginklo draugas paliko karo žygius ir užsiėmė mokslų studijavimu. Bet supratęs, kad titanų pasaulio likimas priklauso nuo lemiamos kovos dėl Drakono amuleto, išvyko į miško šalį. Jį lydi ištikimi bizantiečių veteranai, su kuriais Michailas apsistojo bizantiečių prekybos poste.

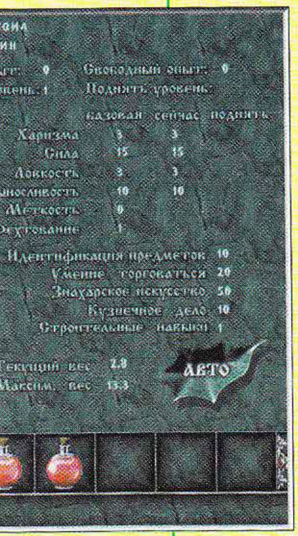
Vilkas

Jis yra paskutinis iš medžiotojų kla-





no. Nuo titanų laikų Vilkas garsėja mokėjimu puikiai šaudyti iš lanko. Dabar jis gyvena miško šalyje ir svajoja apie savo išnykusio klano atgimimą. Garsas apie jį pasklido po visą miško šalį ir atsirado daugybė žmonių, norinčių jam padėti. Turėdamas paramą, Vilkas nusprendė kovoti dėl Drakono amuleto ir, jei prireiks, nugalėti baisiuosius Dragamyro berserkerius. Jo tikslas yra atgaivinti savo išnykusį klaną.



Galima teigti, kad Dragamyras yra "blogietis", Michailas – šimtaprocentinis "gerietis", o Vilkas nepriklauso nei vieniems, nei kitiems. (Visiems pagal skonį :). Taip pat herojų galima susikurti ir pačiam.

Išsirinkus savo herojų, dar reikia nurodyti, kokia bus jo profesija. Jūsų herojus gali būti karys, pirklys, medžiotojas arba vedlys (visgi scenarijuje lyg ir pasakyta, kieno kokia profesija). Jeigu pasirinksite karį, jis bus stiprus ir ištvermingas, bet nelabai greitas, be to, jam bus striuka su pinigais, t.y. jam nelabai seksis prekyba. Pirklys, atvirkščiai, nepasižymi gerais koviniais įgūdžiais, tačiau gerai moka suktis prekyboje. Vedlys bus labai vikrus ir greitas ir pan. Dar reikia nurodyti, kurį įgūdį herojus įvaldęs tobuliau. Jis gali būti labai geras fechtuotojas arba taiklus šaulys. Na, ir belieka... (Pažadu, tuoj visa tai baigsis :). Herojus specializuojasi vienoje iš trijų sričių: atpažinimo (identifikacijos), prekybos bei burtų (kaip žiniuonis).

Šie pasirinkimai turi nemažą reikšmę žaidime. Manau jau supratote, kad žaidimą laimėti galima daugybe skirtingų būdų.

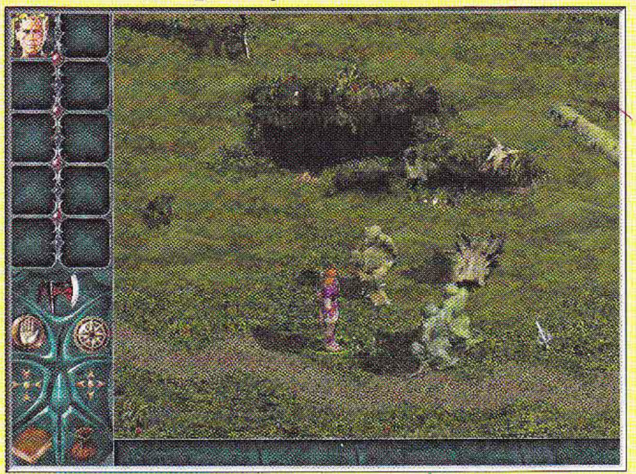
Žaidimas prasideda. Sąmoningos nesąmonės...

Pradėję žaisti, priklausomai nuo pasirinkto herojaus, jūs atsiduriate kokioje nors gyvenvietėje. Pavyzdžiui, pasirinkę Michailą, jūs atsidursite bizantiečių prekybos poste. Stovykloje stovi aukštos palapinės, vietovė apsupta medine tvora, aplinkui stovi dideli apsaugos bokšteliai, įvairiomis kryptimis su savo reikalais laksto kareiviai bei pirkliai. Pradžia padaro nemažą įspūdį. Išsiaiškinti, kaip veikia valdymas, prireikė kelių valandų. Sužaidę šį žaidimą, patys pamatysite, kokių nesąmonių prisigalvojo **1C**. Na, kad ir toks dalykėlis: jūs galite matyti tik labai mažą dalį, tiksliau – tik vieną vietovės vaizdo aplink herojų ekraną. Be to, neveikia kursorių klavišai, tad junitus galima valdyti tik pele. Dar viena nesąmonė. Jūsų herojus nemoka bėgioti, o tik lėtai žingsniuoti. Taip-pat, kaip bebūtų keista, jūsų herojus negali vaikščioti po pastatus. žaidimo **Kniaz** eiga vystosi panašiai kaip ir kituose tokio tipo žaidimuose. Kalbatės su gyventojais, stengiatės išpešti naudingos informacijos, apsilankę pas pirklį ar kitą pardavėją, ką nors nusiperkate, taip pat atliekate užduotis. Užduotys panašios į **Allod**. Reikia išlaisvinti nelaimingo vyro pagrobtą žmoną, sergančiai turtuolio dukrai surasti stebuklingą plunksną, išvyti iš žiniuonio sodo kokius nors padarus ir t.t. Atlygis už įvykdytą užduotį įvairus: gera ginkluotė, naudinga informacija, pinigai, kareiviai, o taip pat patirties taškai. Taigi jūsų herojus gali susirasti draugiškų kareivių ar kitokių tipų, kurie mielai pabus jūsų kompanjonais (ir turte, ir skurde, ir laimėje, ir nelaimėje:)). Kovos vyksta realiame laike. Čia nėra jokių ėjimų, tad kaunantis tereikia smarkiai dirbti pele. Miško šalies vietos suskirstytos į zonas. Norint išsinešdinti iš vienos zonos ir patekti į kitą, reikia rasti perkėlimo platformą. Kad būtų lengviau žaisti, žaidimo interfeise yra mygtukas "knyga", kurį paspaudus sužinoma visa informacija apie jūsų herojui pavestas užduotis arba kitokios naudingos žinios (kaip pasigaminti gyvybės eliksyrą ir pan.). Taip pat yra žemėlapis, tačiau jame gan sunku susigaudyti, be to, nepa-



žymėta vieta, kurioje jūs esate, tad galima teigti, kad žemėlapis mažai naudingas. Kaip jau minėjau, kalbantis sužinoma visa svarbi informacija. Bendraudami su gyventojais (žaidimo veikėjai turi neblogą humoro jausmą:)), daugiau sužinote apie miško šalį bei savo būsimas užduotis. Įdomu, kad norint pasikalbėti su kokiu nors asmeniu, tai galima atlikti netgi stovint toli nuo jo. Tarkime, jūsų herojų ir norimą užkalbinti žmogų skiria du pastatai, tačiau jums tereikia spustelti pele ant to žmogaus ir išvysite dialogo langą. Tai nelabai tikroviška, bet gerokai supaprastina žaidimą.

Viena replikėlė pokalbio metu draugišką kaimą gali paversti priešų irštva. Vieną kartą aš pasakiau kaimo valdytojui, kad jis toks ir toks (patys sugalvokite :), ir ant mano grupelės sušoko visas kaimas, ne tik kareiviai, bet ir moterys (galimybių išgyventi tuomet mažoka:)). Visgi jeigu jūs gerai apsiginklavę, kaimiečiai, "nušienavę" pora tuzinų galvų, greitai pasiduos ir pasidarys geručiai.



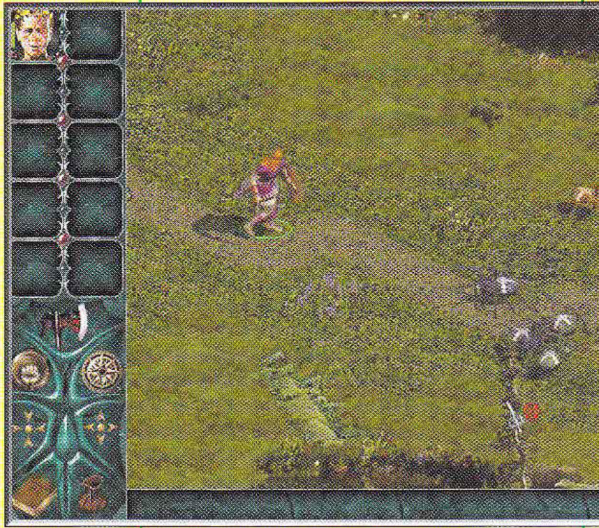
Kniaz pasaulis didžiulis. Anot kūrėjų, jeigu eitume iš vienos miško šalies pusės į kitą nesutikdami jokių kliūčių, užtruktume daugiau nei 2 valandas. Neblogai, ar ne? Tačiau prisiminus tai, kad jūsų herojus nemoka bėgioti, o aplink jį galima matyti tik kokį vieną vietovės teritorijos ekraną, t.y. herojui judant vaizdas slenka lėtai, žaidimo pasaulis tampa jau ne toks ir stulbinančiai didelis. Maža to, norint nukeliauti bent padoresnį atstumą, pelę reikia spausti vos ne 50 ar dar daugiau kartų: herojus, praėjęs vieną ekraną, sustoja, spustelim pelę, vėl praeinamas vienas ekranas ir vėl sustojama, tada vėl spust, spust, spust… ir taip be galo. Kodėl **1C** negalėjo padaryti taip, kad būtų galima bėgioti arba keliauti didelius atstumus įsijungus žemėlapį (prisiminkime **Fallout**)? (Tiesa, turint vieną tokį stebuklingą daiktelį, įmanoma atsidurti bet kurioje vietoje, turinčioje perkėlimo platformą, tačiau visa tai nemažai kainuoja, be to, panaudojus tą daiktą vieną kartą, daugiau jis naudoti netinkamas.) Ech, tuščia dabar kalbėti, kai jau pridaryta tiek nesąmonių.

Grafinė dalis

Žaidime naudojama 16 bitų spalvų paletė. Tiek 640x480, tiek 800x600 skiriamoji geba atrodo vienodai gerai. Galima teigti, kad **Kniaz** turi šiuolaikinio RPG grafiką be 3D greitintuvo galimybes. Žaidime stebina objektų grafikos išbaigtumas. Atrodo, kad pastatai surėsti iš tikrų medžių. Beje, apie medžius: jie atrodo gan tikroviškai, ypač gražus yra beržas. Aplinka taip pat graži: ežerai, pelkės, miškai, kuriuose gausu besimėtančių apsamanojusių šakų ir rąstų, dykvietės, o taip pat požemiai, kuriuose gausu žmonių ir kitokių gyvių kaulų, o iš žemės sklinda pulsuojanti lava. Be to, žaidime nuolat kaitaliojasi diena ir naktis. Įspūdingai atrodo vakaras, kai viskas nusidažo melsva arba tamsiai ruda spalva, o ypač baugu naktį: aplinkui tamsa, beveik nieko nesimato, tik iš pastatų, laužų, perkėlimo platformų ir kai kurių priešų sklinda šviesa. O į mišką net koją baisu kelti: viens, du – ir tu jau apsuptas visokiausių padarų. Junitai ir jų judesiai taip pat gerai atrodo. Taigi žaidimo aplinka puikiai apipavidalinta: objektai meta šešėlius, kaitaliojasi apšvietimas ir pan. Taip, išskyrus keletą smulkmenų, grafika – stiprioji **Kniaz** pusė.



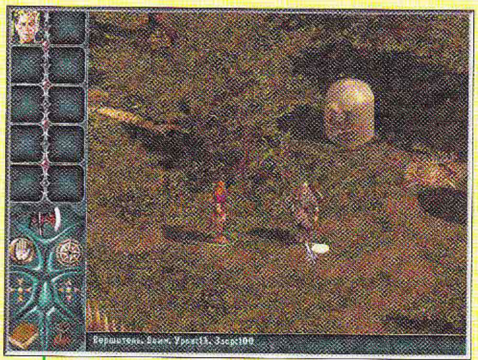
Ginklai ir kitas inventorius



Tokią ginkluotę, kaip **Kniaz**, vargu ar kur kitur teko regėti. Įvairūs kardai, kuokos, vėzdai, kirviai, lankai, arbaletai, kelių rūšių strėlės. Žaidime galybė skirtingų rūšių šalmų, šarvų, skydų. Jūs tikriausiai jau apsidžiaugėte, tačiau iš pradžių jūsų herojui tenka bastytis po visokiausius kraštus tik su geležgaliu rankoje ir rinkti visokiausių rūšių taškus bei pinigus, ir tik tada galima pagalvoti apie padoresnę ginkluotę. Manau, jau supratote, kad kuo daugiau herojus turi patirties taškų, tuo didesnės jo galimybės karo mene. Taigi, kol gausite tobuliausią ginkluotę, turėsite prie žaidimo praleisti daug-daug laiko. Ir tik apsiginklavę nuo galvos iki kojų pačios geriausios kokybės ginklais, jūs būsite pajėgūs nugalėti kitus du herojus. Žaidime taip pat yra įvairiausių talismanų, kurie didina herojaus ir jo bendražygių galimybes. Kaip ir kituose tokio tipo žaidimuose, čia egzistuoja įvairių paskirčių eliksyrai, o taip pat užduotims įvykdyti reikalingi daiktai bei amuletai. Galima daryti išvadą, kad čia didesnę svarbą turi ginkluotė, o ne magija ir burtai, tačiau tai nė kiek nesumenkina magijos reikšmės.

Kiti žaidimo veikėjai

Žaidime pilna visokiausių priešininkų: skraidantys drakonai, gigantiškos skruzdės ir vorai, milžiniškos gyvatės, numirėliai, visokio "plauko" griaučiai, įvairiai ginkluoti žmonės ir t.t. Psichologiškai baisiausias priešininkas yra į didelę dėlę panaši gigantiška gyvatė. Jos ne tik labai stipriai žaloja jūsų junitus, bet ir apnuodija juos, tad jeigu ir laimėsite prieš jas, bet neturėsite priešnuodžių, vis tiek mirsite. (Įsivaizduokite dešimt tokių padarėlių su keistai švytinčia oda, esančių šalia jūsų tamsoje. Tikrai baisoka...) Dar žaidime yra klonuotų pabaisų. Ar įsivaizduojate, kaip atrodo gėlės ir vaikščiojančio žeme milžiniško keturgalvio drakono hibridas? Ne? Turėsite progos išvysti. Be priešų žaidimas turi ir teigiamų veikėjų. Tai burtininkai, žiniuoniai, paprasti žmonės ir kai kurios magiškos būtybės. Čia kiekvienas gyvena savo gyvenimą. Kaimelyje sargybiniai patruliuoja, mamos vaikosi savo padūkusius žaidžiančius vaikus, kalviai kala ginklus, pirkliai, kaip visada, užsiėmę verslu. Iškilus grėsmei, kariai iš karto griebiasi savo ginklų (kai žaisite, prisiminkite tai). Nenustebkite, kai po kiek laiko vietoj namų pamatų atsiras naujas pastatas, kurį pastatė žmonės. Žodžiu, verda gyvenimas. Tai puiki žaidimo savybė. Tačiau, kaip ir visuose **1C** RPG žaidimuose, pasigedau gero priešininkų DI. Priešai tokie kvaili (tik drakonai protingiau elgiasi), kad dažnai atrodo lyg žaistum kokių ketverių metų senumo RPG. Nors žaidime piktai nusiteikę junitai visada puola kelese, tačiau jei turite lanką ir gerų strėlių, prieš juos labai lengva laimėti. Tereikia kelis kartus šauti į priešą. Tačiau jūs irgi greitai atsitraukiate, o priešai grįžta atgal (geležinė logika:). Pakartojus tokius veiksmus keletą kartų, galima ir didžiausią armiją išguldyti. Dar



viena gudrybė, kurią aš naudojau, kai tekdavo pereiti vietas, kuriose pilna priešų: užpuolu priešus geriausiai ginkluotu savo junitu, ir kai jie visi sušoka ant to kareivio, kiti junitai gali ramiausiai praeiti pro šalį, priešai į juos nekreips jokio dėmesio. Tada padirbėjusiam junitui sugirdau pora buteliukų gyvybės eliksyro ir greitai nešdinuosi iš karštos vietelės. Visi junitai lieka sveiki kaip ridikai (bent jau nereikia gydyti visų), o pavojinga vieta sėkmingai praeita. Priešų DI nebuvimas labai palengvina žaidimą, tačiau taip žaisti mažų mažiausiai neįdomu.

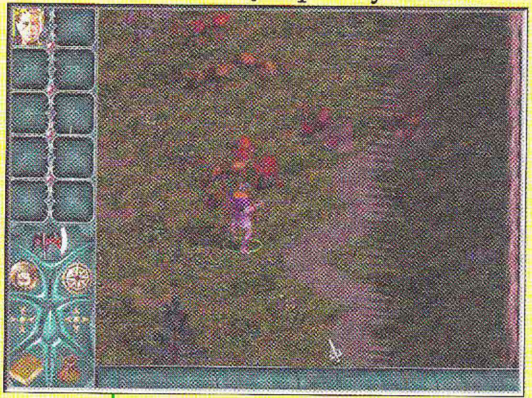


Dar vienas baisių atmosferą kuriantis veiksnys – garsai ir muzika

Žaidime garsų galėtų būti ir daugiau, tačiau tai beveik kompensuoja garsų tikroviškumas. Kaime girdisi atidarinėjamų durų girgždesys, kalvėje kaukši kūjai, aplinkui kudakuoja vištos. Miške paslaptingai gieda paukščiai, girdisi įvairūs įtartini garsai. Požemiuose kliuksi krentantys lašai, girdisi dundesys. Junitai irgi skleidžia savo garsus. Skruzdės ir vorai keistai griežia, gyvatės šnypščia, drakonai baisiai rėkia, kraupiai kaukia negyvėliai... Jeigu kardas atsimuša į griaučius, pasigirsta traškesys, o mirštantis junitas klaikiai sudejuoja. Pagal dešimtbalę vertinimo sistemą **Kniaz** garsų įvertinimas būtų tarp 8 ir 9. Dar įspūdingesnė muzika. Elektroniniai vargonai bei būgnų ritmai sukuria tokį skambesį, kad keliaujant tamsoje pasidaro baisu, ir tik išvydęs dienos šviesą nusiramini. Nors, tiesa, yra ir raminančios muzikos. Šioje srityje **Kniaz** vertas 10 balų.

Išvados

Galima teigti, kad tai tikrai neblogas žaidimas, turintis ir gerų, ir blogų



savybių.

Kniaz blogosios savybės:

1. Prastas DI.
2. Nepatogus valdymas.
3. Neinteraktyvūs pastatai, t.y. negalima vaikščioti po pastatus.

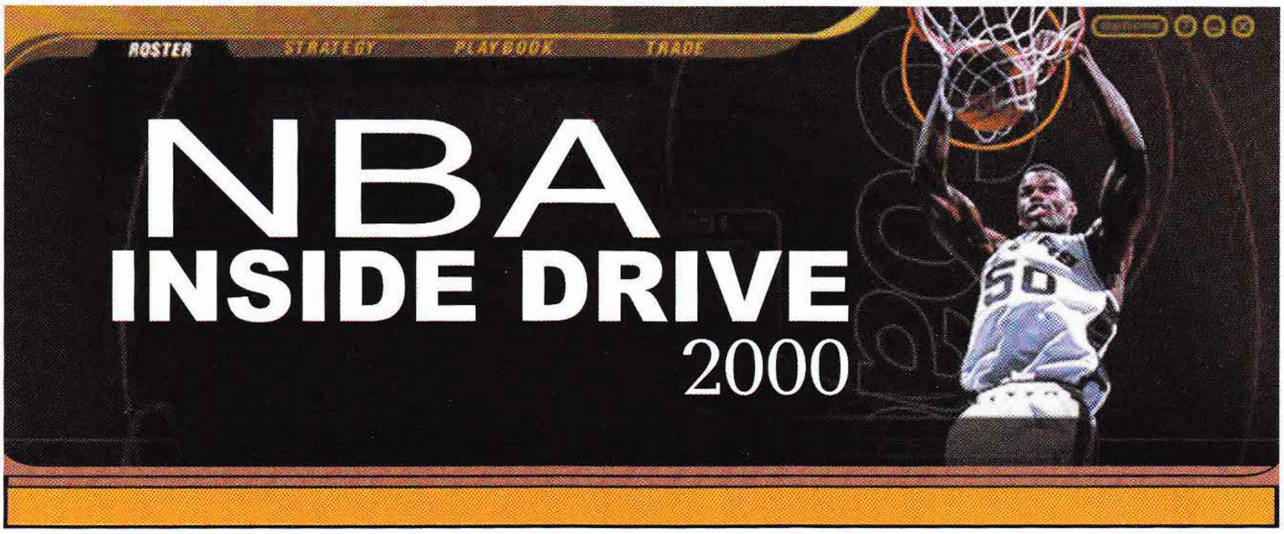
Kniaz Gerosios savybės:

1. Puikus scenarijus.
2. Šiuolaikinė grafika.
3. Neblogi garsai ir gera muzika.

Dabar jau jūs patys pasvarstykite, kurios iš šių išvardintų savybių yra svarbesnės, ir patys nuspręskite, ar žaidimą verta žaisti. Beje, už originalią **Kniaz** versiją mokėsite ne daugiau 25 litų. Tad pamąstykite. Jūsų teisė rinktis.

Internete apie šį žaidimą informacijos galite rasti: www.1c.ru

Exas



NBA INSIDE DRIVE 2000

Microsoft\High Voltage Software

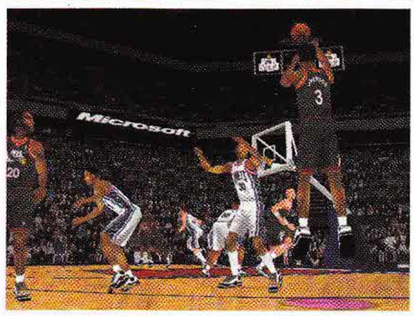
Min. reikalavimai : PII 166, 32 MB RAM, 2MB VIDEO, Rek: PII 350, 64 MB RAM, 3D AKSELERAT. SU 8MB.

Microsoft jau išleidusi daugybę įvairiausių žanrų žaidimų. Strategija, skraidymo simuliatoriai, motociklų lenktynės, trimačiai šaudymo žaidimai – visa tai *Microsoft* produkcija. Neseniai mus pasiekė dar vienas *Microsoft* ir *High Voltage Software* kūrinys – krepšinio simuliatorius NBA INSIDE DRIVE 2000. Jau iš pavadinimo aišku, kad krepšinį teks žaisti pačioje NBA lygoje (džiuginanti perspektyva:). *Microsoft* įsigijo visas teises naudotis NBA logotipais, žaidėjų vardais ir viskuo, kas susiję su NBA. Belieka išsirinkti savo mėgstamą komandą (*Portland Trail Blazers*:) ir pradėti kovą dėl čempionų žiedų.

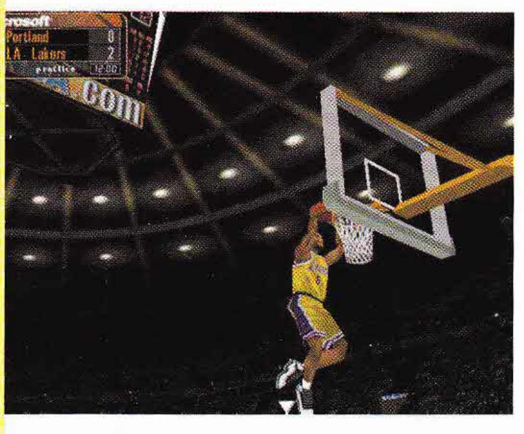




NBA DRIVE rinkoje kol kas neturi lygiaverčio konkurento, nes EA SPORTS dar neišleido **NBA LIVE 2000**, tad retkarčiais šį *Microsoft* žaidimą lyginsiu su pernykščiu **NBA LIVE 99**. Peržiūrėjęs įvadinį filmuką (*techno* muzikos palydimi žaidėjų metimai ir dėjimai.), atsidūriau **NBA DRIVE** meniu. Judantis fonas, besikeičiantys žaidėjų siluetai, pailgi mygtukai, *techno* muzika, visa tai panašu į **Need for Speed 4** interfeisą, žodžiu – naujausias mados

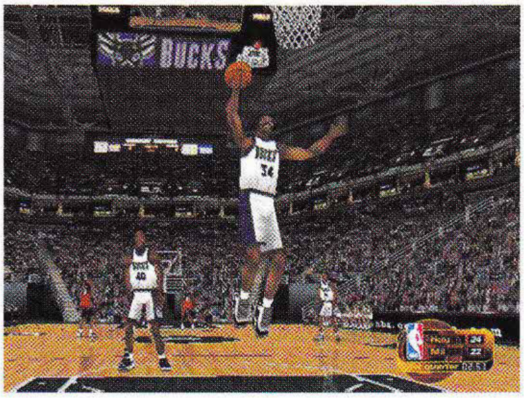


klyksmas. Ką gi, kadangi žaidimas naujas, iš pradžių nusprendžiau pasitreniruoti. Ir buvau gerokai nustebintas: treniruotėje dalyvauja dvi pasirinktos komandos, tad galima treniruotis iš karto su visais dešimt krepšininkų! Be to, dar galima "sumesti" draugišką krepšinio mačą, tad treniruotėmis likau patenkintas. Tada nusprendžiau pamiklinti rankas ir sudalyvauti tritaškių metimo konkurse, tačiau nepavyko. Turbūt įdomu – kodėl? Ogi **NBA DRIVE** išvis nėra tokio režimo kaip tritaškių konkursas. Apsiraminęs nusprendžiau sužaisti paprastas rungtynes, o sezoną ir play – off atidėjau atei-



čiai (Taip pat yra *tonight game* režimas, kurį pasirinkus parodomas tą dieną žaidžiamų realių rungtynių sąrašas ir leidžiama žaisti krepšinį pagal šį tvarkaraštį). Peržiūrėjęs komandų statistiką ir žaidėjų sąrašus, nudžiugau, nes gerokai pasikeitęs krepšinio komandų pajėgumas. Tarkime, jeigu **NBA LIVE 99 Chicago Bulls** komanda buvo geriausia, tai čia, kaip ir tikrovėje, ji yra tarp paskutiniųjų, o **Spurs** tapo elitine komanda. **NBA DRIVE** taip pat gerokai pasikeitę žaidėjai bei jų statistikos rodikliai, tačiau, kad ir kaip bebūtų keista, visos komandos turi nuo praeitų metų išlikusią sudėtį. Gerai, kad tai galima ištaisyti, nes čia, kaip ir **NBA LIVE 99**, yra žaidėjų mainai, todėl sena ko-





mandų sudėtis tėra smulkmena. “Pagaliau aš jau salėje: gaudžia tribūnos, žaidėjai pasiruošę, štai teisėjas atneša kamuolį...” Taip, aš nesuklydau, **NBA DRIVE** iš tiesų yra tikras teisėjas. Iš pradžių maniau, kad tai gerai, tačiau kiek pažaidus teisėjo buvimas ėmė tik nervinti, nes tai paprasčiausias laiko gaišinimas. Kol tas lėtapėdis nubėga atnešti kamuolio, kol paduoda jį žaidėjui ar atlieka kitus savo ritualus, praeina nemažai laiko. Juk **NBA DRIVE** skirtas žaisti krepšinį, o ne grožėtis teisėjavimu. “Kamuolį numušė Sabonis, Pippenas, greitas prasiveržimas ir dėjimas. Visi sirgaliai džiūgauja...” Žaidimo pradžioje susižavėjau krepšininkų judesiais: visi žaidėjai juda gan tikroviškai. Tačiau vėliau žavesys dingo, nes pastebėjau, kad žaidėjų judesiai labai dažnai kartojasi. Nors **NBA DRIVE** žaidėjai juda tikroviškai, tačiau judesių įvairovė labai nedidelė, tad žaidžiant ilgiau didelis tikroviškumo įspūdis dingsta. Žaidimo valdymą reikia nustatyti pačiam, todėl šioje srityje didelių nepatogumų nėra. **NBA DRIVE** turi kiek kitoki baudų metimo indikatorių nei **NBA LIVE**, be to, rungtynių metu čia nuolat rodomi įdomūs pranešimai. Pvz.: Sabonis pelnė paskutinius 6 savo komandos taškus iš eilės. Komanda laimėjo atkarpą rezultatu 20:2 ir pan. Be to, **NBA DRIVE** kamuolys į krepšį įkrenta labai tikroviškai: lankas susvyruoja, o tinkliukas juda. Kalbant apie grafiką, galima iš karto sakyti, kad **NBA DRIVE** išvaizda prasta, netgi daug prastesnė už metų senumo **NBA LIVE 99** grafiką. Lyginant su **EA SPORTS**, *Microsoft* simuliatorius turi daug prastesnį apšvietimą, suprastėjo salių, tribūnų, sirgalių išvaizda, netgi patys krepšinio žaidėjai neatrodo labai išvaizdūs. Be to, norint žaisti šį žaidimą normaliai, tikrai neužtenka minimalių reikalavimų. PII 166 pajėgumo kompiuteryje žaidimas labai stringa, toks kompiuteris sunkiai pasiekia net 10 fps (kadrų per sekundę) spartą. Turint PII 350 sistemą, problemų su **NBA DRIVE** tikrai neiškils, tačiau nemanau, kad visi žaidėjai turi tokio galingumo kompiuterius. Tai viena didžiausių žaidimo ydų. Tačiau jei kai kuriose srityse **NBA DRIVE** yra kuo nusivilti, žaidimo dirbtiniam intelektui prikišti negalima beveik nieko. Aišku, pasirinkus lengviausius žaidimo režimus, kompiuterio komanda elgiasi gan kvailai, ir žaidžiant keturis kėlinius po dvylika minučių nesunkiai galima primesti 200 taškų, tačiau pabandžius žaisti sunkiausią variantą – netgi 100 taškų per rungtynes yra neblogas rezultatas. Be to, dar galima žaidėjams nurodyti, kaip jie elgsis žaidimo metu (agresyvumas, žaidimo tempas), kokius derinius turės įvykdyti ir pan. Gaila, bet **NBA DRIVE** nėra galimybės kurti naujus krepšininkus ir suburti naujas komandas. Juk kiekvienam patinka susikurti save ir pažaisti su NBA žvaigždėmis.

Taip pat **NBA DRIVE 2000** tikrai nusipelno pagyrimo už garsinę žaidimo dalį. Garsai tikroviški ir malonūs ausiai. Teisėjas tikroviškai švilpčioja su švilpuku (lyg koks muzikantas:), tribūnose sirgaliai šaukia, švilpia, ploja... Įkritus kamuoliui į krepšį pasigirsta įvairiausi “klakt”... Gal tik žaidimo komentatoriai šiek tiek gadina įspūdį (vienas rėkauja, o kitas ramiai postringauja), bet tai irgi nedideli trūkumai.

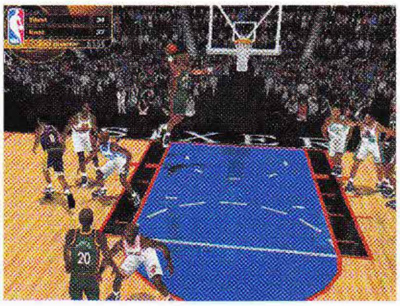
“Sabonis pelno jau 20-ąjį savo tašką. Pasigirsta finalinė sirena. **Blaizers** laimėjo!”

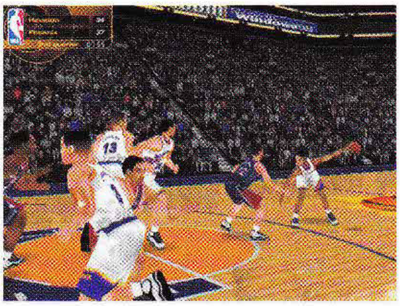
Jeigu EA SPORTS greitai išleis, kaip ir žadėjo, **NBA LIVE 2000**, **NBA INSIDE DRIVE** tikrai netaps hitu. Pernelyg jau daug trūkumų jame, tad sveikas protas liepia verčiau palaukti **NBA LIVE 2000**, nes EA SPORTS savo pažadus visada įvykdo laiku.

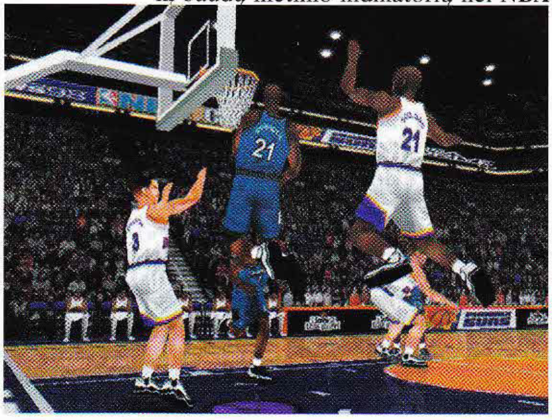
EXAS



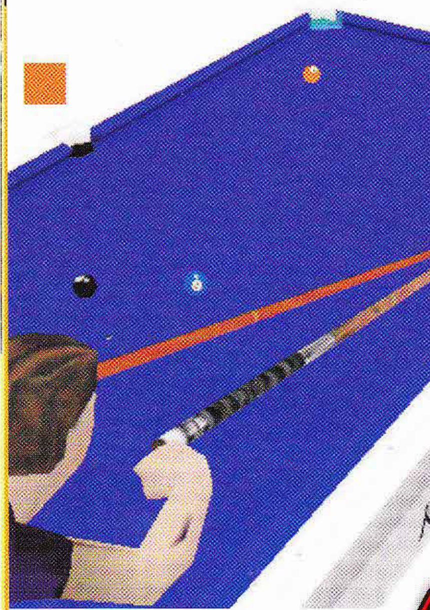












EXPERT POOL

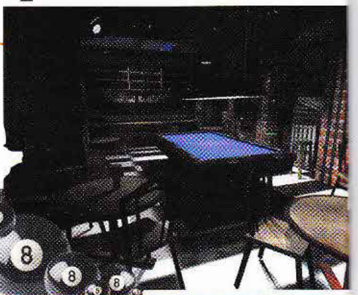


Psygnosis/Visual Sciences

Reikalavimai sistemai: W 9x, P166, 32 MB RAM. Rekomenduojamas 3D spartintuvas.

Biliardo imitatoriai nuo pat pradžių pretendavo tapti vieno žaidimo žanru. Senukas Virtual Pool, atvedęs biliardą į trimatį pasaulį, karaliavo iki pat savo tęsinio Virtual Pool 2 pasirodymo. Pastarasis žaidimas sėkmingai saugojo lyderio pozicijas, nors solidžių konkurentų nepaliaujamai daugėjo. Taip, grafikos kokybė žymiai išaugo. Tačiau imitatoriui juk svarbiausia realistiškumas ir profesionalus atlikimas, o šiuo atžvilgiu VP2 buvo nepralenkiamas. Atrodė, jog ir kompanijos Visual Sciences kuriamam žaidimui Expert Pool (toliau EP) bus lemta tik vegetuoti vyresnio broliuko šešėlyje, nors žaidimo kūrėjai kairėn ir dešinėn skelbė sukūrę naują standartą. Ir kaip jūs manote? Kad ir kaip sunku būtų tuo patikėti (gamintojų pažadai niekam ne naujiena). EP tikrai kilstelėjo kartelę. Šį kartą prieš mus malonus akiai realistiškumo ir įvairovės mišinys. Bet apie viską iš eilės.

Virtualioji fizika



Turbūt sutiksite, jog didžiausias bet kokio imitatoriaus privalumas – tai tikroviškas realiame gyvenime vykstančių procesų atkūrimas menamajame žaidimo pasaulyje. **EP** kūrėjai su šia problema susidorojo kuo puikiausiai. Šį kartą ne tik įdiegtos visos **Virtual Pool 2** fizikinio modelio savybės, bet pridėta dar ir šis tas naujo.

Opiausia panašių žaidimų problema – netobulai perteikta arba apskritai neegzistuojanti rutulio "šokdinimo" galimybė. Čia ji yra. Tiesą sakant, pašokdinti rutulį dar niekada nebuvo taip lengva. Beje, už stalo ribų išmuštas rutulys nedingsta, o tiesiog nurieda grindimis. Specialiųjų smūgių realizavimo modelis taip pat įspūdingas. Rutulio "sukimas", smūgio stiprumo įtaka rutulių judėjimo trajektorijoms – viskas labai tikroviška ir solidu. Tikrai nelengva sugalvoti smūgį, kurio rezultatas pastebimai skirtųsi nuo realaus. Tobulas atitikimas, jeigu toks apskritai gali būti kompiuteriniuose žaidimuose. Tiesa, nereikėtų pamiršti retkarčiais spustelti "C" klavišą – jūsų žaidėjas neskubėdamas patrins lazdos viršūnėlę kreida. Pamiršote? Tuomet galite pamiršti ir apie minėtuosius suktus smūgius.

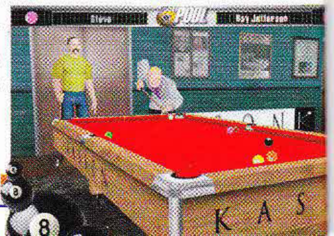
Be to, įdiegta ir gana įdomi rutulių elgesio priklausomybės nuo stalo charakteristikų sistema. Ne, įprastų pakrypusių arba duobėtų stalų **EP** kūrėjai nesiūlo. Tačiau, pavyzdžiui, stalo padengimo medžiaga gali skirtis – skirsis ir rutulių judėjimo ypatumai. Puiku, tik, deja, neaišku, kam to reikia – konkretaus stalo ypatybės niekur nenurodomos. Na, nebent oficiali vieno žymiausių biliardo stalų gamintojų – firmos "Kasson" – licenzija įpareigoja.



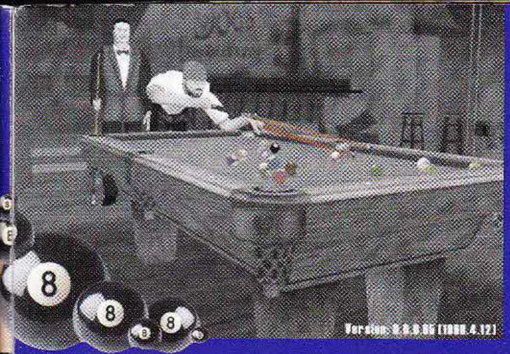
Neliko be dėmesio ir žaidimo valdymo sritis. Stebuklų nesitikėkite, bet valdymas bent jau nenusileidžia nemirtingajai **Virtual Pool** sistemai, netgi ją lenkia. Visos įprastos stebėjimo taško keitimo galimybės bei klaviatūros komandos išliko, tačiau dabar daugiau veiksmų galima atlikti pele, nors ekrane nėra nei vieno grafinio mygtuko!

Realistiška. Bet ar įdomu?

Ko vertas net ir pats realistiškiausias imitatorius, jeigu po pusvalandžio pradeda kamuoti žiovulys, o po kelių dienų žaidimą "perima" visagalė *Uninstall* programa? Biliardo treniruoklis yra geras daiktas, bet biliardo žaidimas – dar geriau. **Visual Sciences** neblogai suprato šią problemą, todėl **EP** žaidimo procesas yra, na,... puikus. Net jei ir nesate biliardo fanas, šis žaidimas jūsų kietajame diske pretenduoja apsistoti ilgesniam laikui.



Žaidėjui siūloma pasirinkti vieną iš trijų režimų: greitą biliardo



partiją, turnyrą arba populiarių triukų atlikimo treniruotę. Visgi jeigu jūs niekada rankose nelaikėte biliardo lazdos, jums gali praversti keletas neįkyrių žaidimo technikos pamokėlių. Jus domina, koks yra biliardo *pool* žaidimų pasirinkimas? Didelis, tiksliau, jų net 19. Rasite ne tik mums įprastus *pool-9* ar *pool-8*, bet ir egzotiškus bei sunkiai įveikiamus *Bottle Pool* ar *French Billiards*. Ieškantiems rimtesnio iššūkio siūloma išbandyti jėgas net 16-oje profesionalių turnyrų. Yra ir savotiškas turnyrų redaktorius, todėl nesunkiai "sukursite" norimo žaidimo turnyrą. Tačiau čia naujovės nesibaigia. Žaidėjo dispozicijoje net 198 skirtingi priešininkai, suskirstyti į tris pajėgumo grupes. Tokia gausa turi savo privalumų. Mums suteikiama galimybė keisti ir derinti šešis kompiuterinių žaidėjų meistriškumo parametrus. Galima pasirinkti oponentą, kuris, pavyzdžiui, puikiausiai smūgiuoja iš toli bei nuolatos pasirenka tinkamiausią sprendimą, tačiau visiškai nemoka atlikti suktų smūgių. Tai, sutikite, suteikia tikroviškumo bei paįvairina žaidimą. Kalbant apie įvairovę, nuodėmė nepaminėti ir bene didžiausio **EP** pasididžiavimo – unikalių žaidimo patalpų. Čia jų net trylika. Kiekvienas ras ką nors sau prie širdies – gal tai bus tradicinis angliškas *pub'as*, o gal prabangus penkių žvaigždučių viešbutis. Jokių siurrealistinių ar ateities biliardinių! Nors žaidimo vietovių ir daug, visos jos unikalios ne tik išvaizda, bet ir savita atmosfera.





O gal jūs nepataisomas tinklinio žaidimo mėgėjas? Tuomet jums patiks žinia, jog nuo šiol galima žaisti ne tik per vietinį tinklą ar modeminį ryšį, bet ir per Internetą. Priešininkų susirasti galima populiariajame *GameSpy* tinkle.

Šiek tiek apie žaidimo įgarsinimą. Biliardo garso efektus galima praleisti, nes jie pakankamai tikroviški ir ne ką čia tepridursi. Kur kas įdomiau panagrinėti žaidimą lydinčius "pašalinius" garsus. Žaidimo aplinkai gyvumo suteikia gausybė aplinkos garsų, įsiliejančių į neblogai konkrečiai biliardinei pritaikytą muziką. Na ir, žinoma, žaidėjo oponentas, nuolatos bandantis užmegzti pokalbį. Malonu? Taip. Ypač žaidžiant turnyro režimu – tuomet atmosferą kaitina komentatoriaus balsas. Beje, visada lieka galimybė išjungti nusibodusius postringavimus arba pakeisti muzikinį diską.



Apie tai, kodėl gaminami 3D spartintuvai

Žaidimo grafiką galima apibūdinti vienu sakiniu – biliardo imitatorius dar niekada nebuvo toks įvairus ir toks reiklus aparatūros įrangai. Kiekviena žaidimo patalpa yra pilna malonių detalių, gerai atrodo ir realistiški šviesos efektai. Gražu. Deja, nepasiekiama. Taip, pasivaikščioti po virtualias biliardines, kaip tai galima buvo padaryti **Jimmy White's 2** (būtina palyginti), jūs negalite. O jeigu ir galėtumėte, tai "plokšti" žiūrovai gadintų įspūdį. Atrodytų, jog žaidimo grafinis varikliukas nepateikia nieko naujo, tačiau viena maloni naujovė vis dėlto yra. Tai tikroviški šešėliai. Taip, šiame žaidime rutulių šešėlio forma, kryptis bei tamsumas priklauso ne tik nuo rutulio padėties šviesos šaltinio atžvilgiu, bet ir nuo šviesos šaltinių skaičiaus. Pavyzdžiui, iš dviejų pusių apšviestas rutulys tam tikrais atvejais mes du šešėlius. Smulkmena? Taip, bet atrodo įspūdingai.

Kita įdomi **EP** savybė – trimačiai žaidėjai. Nors daugiakampių trūkumas ir rėžia akį, tačiau personažų yra tikrai daug ir įvairių. Beje, savo virtualųjį *alter ego* iš atskirų dalių sulipdo pats žaidėjas. Pagirtina, jog kūrėjai paliko galimybę atsisakyti personažų vaizdavimo. Tai, be abejo, gerai – kompiuteriniai berniukai ir mergaitės, kad ir kaip gerai jie žaistų biliardą, labiau panašūs į robotus nei į žmones. Be to, atsisakę vizualių veikėjų, nebematysite ir savo personažo, o taip pat ir šiek tiek erzinančios "jūsų" rankos, kuri smūgiuojant užstoja kone trečdalį stalo. Taigi veikėjus galite išjungti. Galite, bet neprivalote. Kaip ten bebūtų, "tikri" žaidėjai suteikia malonų veiksmo prieskonį.

Metas užsiminti ir apie nemaloniąją pusę. Kaip jau turbūt supratote, norint matyti minėtus grafinius sprendimus visame jų gražume, reikalingas kone šiuolaikiniams veiksmo žaidimams pritaikytas kompiuteris. Pažanga, kaip sakoma, reikalauja aukų. Jeigu jūs vis dar neturite 3D spartintuvo, ramiai žaiskite **Virtual Pool 2** ir taupykite pinigus.

Ir ką gi mes turime?

Išvados paprastos. **EP** – tai išskirtinis biliardo imitatorius ir naujasis šio minižanro *numero uno*. Tai vertingas kolekcijos papildymas ne tik šio sporto entuziastams, bet ir naujokams. Belieka laukti **Virtual Pool** kūrėjų atsako į mestą iššūkį... ir tikėtis, kad jiems pavyks išspausti naujų idėjų iš senuko biliardo stalo.

Verta paminėti, jog pirmųjų žaidimo egzempliorių įdiegimo programose pastebėta rimtų klaidų. Tiesa, jos ištaisytos vėlesnėse versijose, tačiau oficiali pataisa bent jau kol kas nepasirodė.

Kęstas

GALAXY

Elektroniniu paštu žaidžiami žaidimai

Dauguma kompiuterinių žaidimų fanų pasakytų, kad žaisti prieš gyvą oponentą yra žymiai įdomiau nei prieš kompiuterio valdomą žaidėją, nesvarbu, koks aukštas būtų jo dirbtinis intelektas (AI). Ypač įdomu žaisti per Internetą arba tinklą keliese.

"Šaudyklių" mėgėjai tokią galimybę turi jau seniai, nuo pat **Doom** pasirodymo. Dabartiniuose žaidimuose paprastai susišaudyme vienu metu gali dalyvauti net 8-16 pasiskirsčiusių į komandas dalyvių. Ne taip seniai atsiradusi *Ultima Online* suteikė daug džiaugsmo ir RPG mėgėjams. Tačiau ką daryti tiems, kuriems prie širdies lėtesni, reikalaujantys daugiau laiko ėjimo apmąstymui strateginiai **Civilization** tipo žaidimai? Tokių žaidimų trūkumą lemia ne tiek techninių sprendimų stoka, kiek pati žaidimo esmė. Įsivaizduokime, kiek reikėtų kantrybės norint užbaigti vieną žaidimą, jeigu tektų laukti, kol savo ėjimus padarys 7 ar 15 oponentų. Kas apmokėtų telefono sąskaitą?

Buvo rasta įdomi išeitis. Žaidimo serveris elektroniniu paštu atsiunčia duomenų failą apie padėtį žaidime. Įstatęs į savo žaidimo programą šiuos duomenis, kiekvienas žaidėjas jam patogiu laiku įsigilina į situaciją ir paruošia atitinkamą kito ėjimo įsakymą. Programa generuoja failą, kuris tuo pačiu būdu grąžinamas serveriui. Gavęs žaidimo dalyvių įsakymus, serveris nustatytu laiku įvykdo ėjimą ir vėl nusiunčia visiems žaidėjams informaciją apie pasikeitusią padėtį žaidime. Taigi yra klientinė, kurią turi kiekvienas žaidėjas, ir serverinė žaidimo dalys. Vienam ėjimui, priklausomai nuo susitarimo, dažniausiai skiriamos 1-3 dienos.

Tokios rūšies žaidimai vadinami elektroniniu paštu žaidžiamais žaidimais arba sutrumpintai – PBEM (*angl. PBEM - play by e-mail*). Savo forma jie gali būti ekonominiai (*Vemp*), kosminiai-kariniai (*VGA planets*, *Stars*, *Galaxy Plus* ir kt.), net sportiniai (*E-Basketball*), tačiau savo esme visi jie yra strateginiai.

Kas tai - Galaxy Plus?

Matyt, labiausiai vykęs ir žaidžiamiausias Lietuvoje **Galaxy** šeimos žaidimų atstovas – **Galaxy Plus**. Šį strateginį kosminį-fantastinį-diplomatinį žaidimą vienu metu gali žaisti nuo kelių dešimčių iki kelių šimtų žaidėjų.

Veiksmas vyksta galaktikoje, kurią sudaro įvairaus dydžio planetos. Žaidimo pradžioje dalis planetų yra apgyvendintos, o kitos – tuščios. Jūs esate rasės valdovas ir turite tik vieną planetą. Kas vyksta kitose, sužinosite tik tada, kai į jas atskris Jūsų kosminiai laivai. Po kiekvieno ėjimo Jūsų planetos populiacija padidėja 8 procentais. Viršijus planetos gyventojų skaičiaus limitą, jie yra užšaldomi ir tampa kolonistais.

Žaidimo metu Jūs tirsite visatą, kolonizuosite naujas planetas, įvairiais būdais bendradarbiausite bei kariausite su kitomis rasėmis. Laimima, kai viena ar kelios sąjungoje esančios rasės (jų skaičius neribojamas) surenka daugiau nei 66 procentus visų galaktikos gyventojų.

Kiekvieno ėjimo metu planeta gali užsiimti tik vienu dalyku: vystyti pramonę, gaminti kosminius laivus, kasti naudingas iškasenas arba vystyti technologijas. Planetos gamybinis potencialas priklauso nuo gyventojų skaičiaus, gamtinių išteklių gausos ir pramonės išsivystymo lygio.

Yra 4 rūšių technologijos: variklių (*drive*), skydų (*shield*), ginklų (*weapons*) ir pervežimų (*cargo*). Kuo šios technologijos aukštesnės (jos išreiškiamos skaičiais, žaidimo pradžioje visos technologijos lygios vienetui), tuo geresnį laivą – greitesnį, labiau šarvuotą, su galingesnėmis patrankomis ar talpesniais triumais – galima pastatyti.

Suprojektuok kosminį laivą pats

Žaidime nėra iš anksto numatytų kosminių laivų tipų. Prieš statant laivus, juos reikia suprojektuoti pačiam, todėl kiekvienos rasės laivai bus skirtingi.

Projektuojamo laivo savybės priklausys nuo jo atskirų modulių masės bei santykio tarp jų. Reikia nurodyti pagrindinių dalių – variklio, skydo, triumų – bendrą svorį, patrankų skaičių bei jų galingumą. Kadangi laive galima patalpinti tik vienos rūšies patrankas, universalių laivų nėra. Kuo didesnė patrankų masė, tuo daugiau variklių reikia, kad laivas greitai skristų. Kuo daugiau variklių ir patrankų, tuo didesnis bendras laivo svoris ir reikia didesnių skydų, norint tokį didelį laivą efektyviai apginti. Planetos ištekliai riboti, todėl svarbu rasti aukso viduriuką. Vieno ėjimo metu planetoje galima pagaminti vieną didelį ar kelis ir net keliasdešimt mažesnių laivų.

Dažniausiai yra statomi kelių pagrindinių rūšių laivai: transportiniai – gyventojams ir pramonei gabenti į negyvenamas planetas (juos sudaro tik varikliai ir triumai, patrankų nėra visai), žvalgybiniai (tik vienas variklis ir daugiau nieko), kariniai (su daug patrankų ir dideliais skydais) - skirti priešo planetų bombardavimui ar gynybai. Aišku, niekas netrukdo sukurti originalaus "daugiafunkcio" kosminio laivo.

Tolimų planetų kolonizavimas

Pirmuoju ėjimu žaidėjai dažniausiai pasistato kelis transportinius laivus ir išsiunčia juos į gretimas planetas. Kas greičiausiai išlaipina savo kolonistus į negyvenamą planetą, tas ir tampa jos šeimininku.

Pradžioje tuščių planetų būna daug, tačiau ilgainiui jų ima trūkti. Tada ir prasideda didieji karai, nes vienu metu planetoje gali gyventi tik vienos rasės piliečiai, tad prieš įkeliant savo kolonistus, kaimyninės rasės gyventojus reikia išnaikinti. Tam statomi kariniai laivai.

Mūšiai kosmose

Jeigu vienoje planetoje susitinka dviejų priešiškų rasių laivynai, tarp jų neišvengiamai įvyksta mūšis, kuris tęsiasi iki visiško priešininko sunaikinimo. Lieka tik vienas nugalėtojas. Mūšio principai yra paprasti: atsitiktine tvarka parenkamas kosminis laivas (turintis patrankų), kuris šauna į priešo laivą (po vieną kartą iš kiekvienos patrankos). Jeigu patranka galingesnė už skydą daugiau nei 4 kartus, priešo laivas numušamas visada, o jei 4 kartus silpnesnė, šarvas nepramušamas niekada. Taigi priešo laivas numušamas su tam tikra tikimybe, kuri priklauso nuo patrankos galingumo ir besiginančio laivo skydo dydžio.

Mūšio taisyklės iš pirmo žvilgsnio atrodo paprastos, tačiau praktika parodė, kad žaidėjui mūšyje reikia net kelių pagrindinių kosminių laivų rūšių: didelių kreiserių su viena ar keliomis galingomis patrankomis, galinčiomis pramušti net ir storiausius priešo laivo šarvus; šimtų mažų "priedangos" laivelių be ginkluotės (dažniausiai juos sudaro vien variklis), skirtų atitraukti priešo ugnį nuo pagrindinių laivų; kelių "perforatorių" su dešimtimis ar šimtais nedidelių patrankų, skirtų priedangos laiveliams naikinti.

Planuojant karinę kampaniją, intensyviai naudojami "mūšio imitatoriai" – programos, kurios skaičiuoja galimą dviejų laivynų susidūrimo baigtį – mūšio laimėjimo tikimybę ir numatomus nuostolius. Aišku, kai priešo pajėgos yra nežinomos, ką nors planuoti yra sunku ir "mūšio imitatorius" nepadės.

Universalių laivynų nėra. Kiekvienam priešo laivynui eksperimentuojant galima suprojektuoti tokios pačios masės laivyną, kuris jį su didele tikimybe nugalėtų.

Atskirą grupę sudaro planetų gynybai skirtos orbitinės tvirtovės. Jos yra be variklių ir negali skristi, joms pastatyti dažnai prireikia net kelių ėjimų, didžiąją masės dalį sudaro šarvas, o tai leidžia sukurti galingą skydą. Atskridęs į tokią planetą priešo laivynas, neturintis garlaivio su pramušančia šiuos šarvus patranka, yra pasmerktas žūti. Todėl prieš skrendant į karą labai svarbu turėti gerus žvalgybos duomenis ir žinoti, kokios pajėgos ten tavęs laukia.

Diplomatijos galia

Išlikti gyvam ir vienam nugalėti visas rases **Galaxy Plus** yra gana sudėtinga, todėl rasės dažnai jungiasi į pastovias ar laikinas sąjungas. Jos padeda viena kitai, keičiasi informacija, prekiauja (pvz.: keičia karinius laivus į laivus su kolonistais), derina karinius veiksmus, sudaro taikos sutartis. Dažnai per kelias dienas, kurias trunka vienas ėjimas, elektroniniu paštu rasės pasikeičia dešimtimis laiškų. Tarp aljansų, sudarytų iš kelių ar net keliolikos rasių, dažnai prasideda mirtinos kovos dėl dominavimo galaktikoje. Kaip ir gyvenime, kartais sutartys yra sulaužomos, buvęs sąjungininkas netikėtai užpuolamas ar negrąžinami pasiskolinti laivai.

Kiekviena rasė kuria savo įvaizdį. Tai, matyt, priklauso ir nuo valdovo charakterio. Vienos rasės taikios, kitos linkusios be reikalo kariauti. Vienomis galima pasitikėti, o kitos sudaro sutartis, kad užmigdytų oponento budrumą ir vėliau jas sulaužytų.

Nors įsakymai į serverį siunčiami įvairiu laiku, jie apdorojami ir ėjimas vykdomas vienu metu. Todėl, net ir turint visą informaciją, tiksliai nežinoma, kur priešas pasiuntė laivyną ar kokį laivą pasigamino. Taigi diplomatiniai laiškai padeda pažinti oponentą, perprasti jo veiksmus.

Ilgainiui žaidžiant šį žaidimą, bendraujant su kitais žmonėmis, surandami draugai ne tik galaktikos platybėse, bet ir gyvenime.

Galaxy Lietuvoje ir pasaulyje

Žaidimas jau penktus metus aktyviai žaidžiamas ir Lietuvoje. Veikia **Galaxy** serveris, konferencija, IRC kanalas (#galaxy+), sukurti keli WWW puslapiai (oficialaus **Galaxy Plus** tinklalapio Lietuvoje adresas - www1.omnitel.net/galaxy), oficialiai užregistruota virš 120 rasių vardų. Pastoviai rengiami čempionatai, kuriuose kovojama dėl geriausios rasės vardo, nugalėtojams "galaksiečių" susitikimuose įteikiami diplomai.

Deja, žaidimas Lietuvoje yra mokamas, tačiau jį išmėginti galima ir svečio teisėmis. Tiesa, tuomet ribojamas technologijų lygis, todėl lietuvaičiai dažnai žaidžia kitų šalių serveriuose, pavyzdžiui, *Sargonos* (www.sargona.ru).

Įgiję patirties Lietuvoje, mūsų tautiečiai sugeba nugalėti ir užsienyje. Bene didžiausias serveris yra Maskvoje (www.games.ru/galaxy). Šiuo metu ten vyksta jubiliejinė 200-oji partija, kurioje kovą vienu metu pradėjo virš 900 rasių. Koks dar strateginis žaidimas galėtų pasigirti tokia dalyvių gausa?

Taigi, sėkmės valdovai! Sėdėdami prie ekranų, nesupainiokite **Galaxy** pasaulio su realybe, nes įsitraukti lengva, o pabėgti sunku!

Ernis

Oi, prabėgo tos dienos, Nebegrįš jos jau šiemet...

Spalio 26-29-tą dienomis Vilnius sujudo. Nežinančiam, kas atsitiko, žmogui galėjo atrodyti, kad daugumą žmonių kažkas apsėdo. Gal per televizorių vėl Kašpirovskį pradėjo rodyti? Visų akys buvo aptemusios, o lūpose įsiamžino žodžiai "*Infobalt'as*..., paroda...". Tuomet viskas tapo aišku: žmonės arba jau buvo parodoje, arba dar važiuoja jos pasižiūrėti. Artėjant prie pagrindinių rūmų jau iš tolo matėsi informacijos ištroškusi minia, kuri bet kokia kaina norėjo patekti į parodą. O pažiūrėti buvo į ką ir profesionalui, ir eiliniam žioplinėtojui.

26-tą dieną įvyko šventinis parodos atidarymas, lydimas atitinkamų kalbų, juostų kirpimų ir dūdų orkestro. Na, o tada ir prasidėjo. Visi tarsi išalkę puolė apžiūrinėti stendus, priversdami firmų darbuotojus braukti devintą prakaitą. Bet ko nepadarysi dėl savo mylimos firmos: juk toks renginys tik vieną kartą per metus.

Kaip ir galima buvo tikėtis, didžiausius stendus pateikė telekomunikacijų lyderės Lietuvoje UAB "Bitė GSM", "Omnitel", "Lietuvos Telekomas". Kiekvienas stendas stebino savo originalumu, didumu ir paslaugų kainomis.

UAB "Bitė GSM" parodos lankytojams turėjo paslėpusi tikrai gerą "bombą". Viskas atpigo!!! Ir ne šiek tiek, o net 37%. Abonementinis mokestis – tik 20 Lt (visiems), trumpųjų žinučių siuntimas atpigo 50%. "Labas" vartotojai irgi buvo maloniai nustebinti – pokalbio minutės kaina piko valandomis atpigo nuo 3,30 Lt iki 2,80 Lt, o skambinant "Bitės GSM" tinkle minutės kaina tebuvo tik 2 Lt. Beje, net aukštai galvos nepakeliantis žmogus galėjo be vargo nustatyti, kad atėjo prie "Bitės GSM" stendo – pagal žaliai apsirengusį Ramūną Šimukauską, visiems gerai pažįstamą iš reklaminių klipų ir serialo "Kaimynai".

UAB "Omnitel" stendas, pavadintas "Laimės miestu", taip pat susilaukė milžiniško susidomėjimo. Nors GSM tarifų nuolaidos buvo paskelbtos jau anksčiau, tačiau lankytojų laukė nebloga atrakcija. Stendo lankytojus pasitikdavo gerai žinomas iš "Extra" reklamos Fortūnatas, kuris šįkart nesistengė pasiekti finišo, o dosniai dalino prizus ir suvenyrus. Čia buvo galima ir pamėtyti į krepšį, ir ramiai pasivaikščioti "Laimės miesto" gatvėmis, kuriose ant kiekvieno posūkio mirgėjo žinios apie UAB "Omnitel" teikiamas paslaugas.

"Lietuvos Telekomas" savo lankytojus viliojo ne tik savo stendo įspūdingumu, bet ir įvairiomis akcijomis bei loterijomis. Viena iš tokių loterijų buvo lietuvių pamėgtas kryžiažodis. Susidomėjimas buvo didelis, nes visi norėjo pasipuikuoti savo protinėmis galimybėmis ir, žinoma, laimėti visai neblogų prizų. Taip pat stovėjo taksofono imitatorius, į kurį įkišus savo taksofono kortelę, galima buvo laimėti prizą (oi lialia, kas ten dėjosi). Buvo skelbiama, kad kas 40 kortelė yra laiminga ir kad viena kortelė dalyvauja tik vieną kartą. Tačiau lietuvis nebūtų lietuvis, jei nesugalvotų, kaip aparatą apmulkinti. Vienas jaunikaitis, įkišęs kortelę gal kokį keturiasdešimtą kartą, pagaliau sulaukė norimo rezultato – aparatas apmulkintas, prizas rankose.

Priėjus prie "Ericsson" stendo, galima buvo pamanyti, jog ši bendrovė prekiauja telefonais, skirtais susisiekti su ateiviais. Tačiau ateivių lėlės greičiausiai simbolizavo ateities viziją.

Prie "Neltės" stendo galėjote atrasti įspūdingą "Harley Davidson" motociklą. Šis objektas tikrai priverčia stabtelėti nemažai lankytojų ("baikeriams" tai buvo tikra šventė).

"Taidė" šiais metais savo simboliu pasirinko piramidę, už kurią, be kita ko, gavo ir prizą. "Taidės" darbuotojų teigimu labiausiai domėtasi radijo ryšiu, ir tai juos labai džiugina, nes žmonės nori greitesnio ryšio per Internetą.

Jungtinis "Infobalt" stendas šiais metais taip pat pasižymėjo dideliu plotu ir renginiais. Čia buvo galima laisvai pasinaudoti Internetu, vyko šachmatų, hakerių turnyrai, o taip pat žurnalo "Kiberzona" ir UAB "Sisneta" surengtas pirmasis Lietuvoje **Quake3** turnyras. *Infobalt* organizacija, kovodama prieš piratavimą, pastatė "Juodąjį obeliską", sudarytą iš piratinių diskų. Šį statinį turėtume pamatyti Europos parke.

Tokioje rimtoje parodoje nebuvo užmiršti ir mažieji. Paskutinę parodos dieną *Infobalt* asociacija ir reklamos paslaugų agentūra "Insarta" surengė "Aitvarų šou", kuriame dalyvavo virš 50 dalyvių iš Vilniaus, Klaipėdos, Anykščių. Reginys pradžiugino ir vaikus, ir suaugusius.

Apibendrinant parodos rezultatus, galima pasakyti, jog paroda tikrai vykusi, nepaisant to, kad parodoje dalyvavo apie 20% mažiau firmų nei praeitais metais. Greičiausiai tai lėmė daugelį palietę finansiniai sunkumai. Parodos organizavimas buvo aukšto lygio, daug dėmesio buvo skiriama ir dalyviams, ir lankytojams. Vienas dalykas, kurio pasigedome, – tai naujų produktų ir paslaugų pristatymas. Dauguma firmų eksponavo ir taip gerai vartotojui žinomus produktus. Na, tikėkimės, kad daugiau naujovių sulauksime kitais metais.







naujos kartos religija

Veiksmo laikas: 1999 m. spalio 28 d.
Veiksmo vieta: Vilnius, Lazdynai, Litexpo parodų rūmai, paroda Infobalt'99
Organizatoriai: žurnalas KIBERZONA ir UAB SisNeta
Kaltininkai: OXIO, DazEfx, Baton, Baisus, 3lla, Gadas, Ozone, Dobermanas
Ginklai: visi įmanomi
Kovos būdas: dvikova

Tykštantis kraujas, nuo kūno atsiskiriantys mėsos gabalai ir paskutinis atodūsis... Tai kiekvieno dalyvavusio turnyre kasdienybė. Jie įpratę nejausti gailesčio, nes puikiai supranta, kad jų niekas nepasigailės. Jie tarsi žudimo mašinos, ir, ačiū Dievui, kad viso to nemato jų močiutės, kurioms neužtektų pinigų statyti už tokius nusidėjėlius bažnyčioje žvakutes.

Taip pat Dievui galime dėkoti ir už tai, kad visi jie susirinko į **Infobalt'99** parodos metu vykusį pirmąjį Lietuvoje **Quake 3** profesionalų turnyrą, kurį organizavome mes ir UAB *SisNeta*.

Aštuoni kraujo ištroškę, nusiteikę laimėti arba mirti geriausi **Quake 2** žaidėjai.

Visi jie vienoj vietoj, vienu metu ir turi vienintelį siekį: pražūdyti savo artimą.

Renginys vyko **Infobalt** jungtiniame stende, kuriame buvo tikrai erdvu. Techninė renginio bazė buvo tikrai nepriekaištinga: **DTK Computer** kompiuteriai su 400 MHz Pentium II procesoriais, 128 Mb spartinančiąja atmintimi ir 17'monitoriais, kuriuos parūpino firma *SisNeta*. Visuose kompiuteriuose buvo įstatyti 3dfx Voodoo 3 3000 video greitintuvai iš firmos GPX.

SisNeta turėjo tikrai gerą galimybę išbandyti kompiuterių patvarumą. Kompiuteriai egzaminą išlaikė dešimtukui.

Turnyras vyko dviejų minusų sistema. Burtų keliu buvo ištrauktos poros ir...prasidėjo. Tarp kitko, viskas prasidėjo gana ramiai, be kažkokių sensacijų ir netikėtumų, kaip dainuojama vienoje rusiškoje dainoje: "viskas vyksta pagal planą". Tačiau artėjant finalui, darėsi vis neaiškiau, kas lyderis. Kažkokia "betvarkė". Niekas jau tvirtai negali pasakyti, kad "va, sakiau, kad Oxio (arba Daze – kas kam prie širdies) atėjo čia tik pagrindinio prizo pasiimti". Bet turnyre buvo vienas veikėjas, kuris nutarė ne pasiimti prizą, o jį išplėšti. Ir tai buvo ne kas kitas, o drovusis Baton'as. Aš, kaip ir daugelis, iš pradžių taip pat nepatikėjau. Bet audringi plojimai naujai iškeptam čempionui privertė suvokti, kad vis dėlto yra taip. Taigi šioje vietoje turėtų pasigirsti dūdų orkestras – drebančiu iš susijaudinimo balsu pranešu:

Pirma vieta: Baton. Kruvina nuo dar šilto DazEfx kraujo ranka pasiima 3Dfx Voodoo 3 3000 video greitintuvą ir laimingas eina duoti interviu.

Antra vieta: DazEfx. Ne veltui vyrukas labai domėjosi antrosios vietos prizu – *Microsoft Timex Data Link* rankiniu laikrodžiu. Ko nori, tai ir gauni. Likimas.

Trečia vieta: Oxio. Prizas – fax modemas *Genius*. Tokioje vietoje matyti daugkartinį **Quake 2** čempioną daugumai buvo netikėta. Tačiau Oxio turi posakį: "man kerštas visuomet saldus".

Apibendrindamas galiu pasakyti, kad renginys tikrai pavyko. Manau, kad jis buvo įdomus ir žaidėjams, ir žiūrovams. Belieka tik laukti ir spėlioti, kas bus kito **Quake 3** turnyro nugalėtojas, nes po šio renginio tikrai galima sakyti, kad tai nenuspėjama.





Ar jums dar neatsibodo nekokybiški piratiniai žaidimai? Ar jums dar negaila savo kompiuterio, kuris nuolat nukenčia žaidimui "užlūžus"? Ar jums negaila išleistų piratiniams žaidimams pinigų? Pagaliau ar negaila jums savęs?

Dabar piratiniams žaidimams galite pasakyti "NE" (arba "Atia"). Paklausite: "Kodėl gi, juk originaliais žaidimais niekas Lietuvoje neprekiauja, o jei ir prekiautų, jų kaina būtų kosminė?"

Ogi ne. Taip galėjote manyti, kol tuo rūpintis nepradėjo firma AKELOTĖ ir KO. , oficialus firmos Бука ir 1C atstovas Lietuvoje.

Užėjus į šios firmos saloną ir pamačius originalių žaidimų kainas, pirmiausiai kyla klausimas, kokia valiuta nurodytos kainos. Galiu nuraminti, kainos nurodytos litais. TOKIOS ŽEMOS??!! Nuo 25 iki 50 Lt?! Taip. Be to, kaina gali būti ir dar mažesnė, priklausomai nuo to, perkate dėžutėje ar tiesiog dėklelyje.

Licenzijuoti, kokybiški ir, svarbiausia, kiekvienam lietuviui pigūs kompiuteriniai žaidimai: visa tai realu jau dabar.

Iškote piniginės ir rengiatės? Lukterėkite, štai adresas:

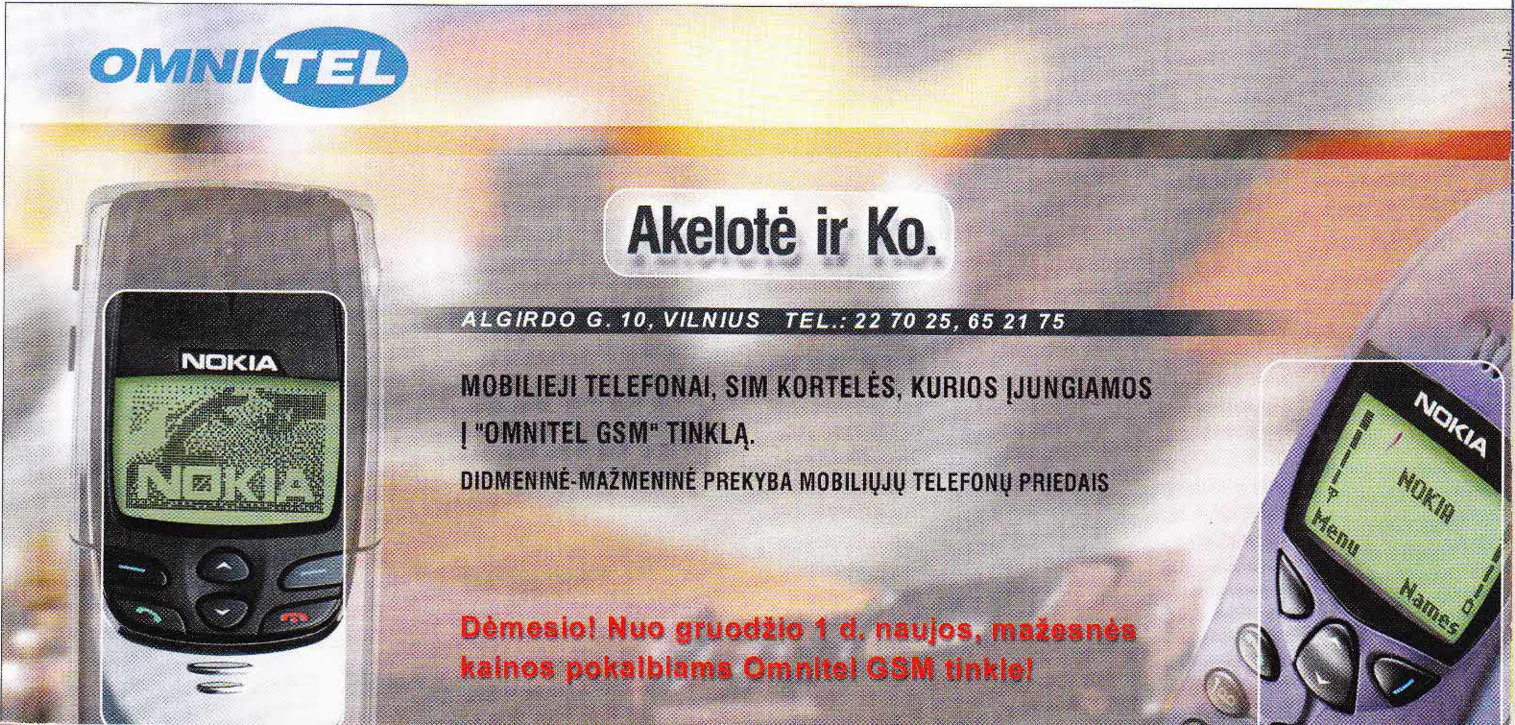
AKELOTĖ ir KO.
Algirdo g. 10, Vilnius
Tel/fax: (22) 22 70 25, 65 21 75

Na, ar dar kyla noras lankytis pas piratus? Jau laikas leisti sniegui užpūstyti kelią piratinio "taško" link.



AKELOTĖ ir KO. kviečia bendradarbiauti visas Lietuvos firmas, norinčias platinti licenzijuotus žaidimus. Ženkite į ateitį su mumis.





likus savaitei
iki naujo

KIBERZONA

numerio išleidimo, apie jį galite sužinoti internete:

www.kiberzona-fresh.balt.net



KAINA 40 LITŲ

UŽSISAKĘ NORS VIENĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ, DALYVAUJATE LOTERIJOJE, KURIOS PRIZAS - PERSONALINIS KOMPIUTERIS.

PC ZONE

NORĖDAMI ĮSIGYTI NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ UŽ 40 LITŲ, SURAŠYKITE SAVO DUOMENIS IR IŠSIŲSKITE KORTELĘ NURODYTU ADRESU.

PRAŠAU IŠSIŲSTI MAN NAUJAUSIĄ ŽURNALO "PC ZONE" NUMERĮ SU KOMPAKTINIU DISKU, UŽ KURĮ SUMOKĖSIU 40 LITŲ, ATSIIMDAMAS PAŠTE.

VARDAS .... PAVARDĖ ....

ADRESAS ....

PAŠTO INDEKSAS .... TELEFONAS ....

KORTELĘ SIŲSKITE ADRESU: VILNIUS, TILTO G. 29, 2600 VILNIUS

BŪTINAS TĖVELIŲ SUTIKIMAS !

PRENUMERATA PRIIMAMA
UAB "POLIMEDIJA", TILTO G. 29, VILNIUS
TELEFONAS PASITEIRAVIMUI: (22) 312 294

poliMedija

Firmos Polimedija įsteigtą prizą - UAB "Sintagmos" namų kompiuterį

"Bildukas"

laimėjo 30 metų

Andrius Stepanavičius

iš Vilniaus.

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;
knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;
Kaune — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;
Panevėžyje — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;
Klaipėdoje — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;
Šiauliuose — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213.

KIBERZONA

TITANIKAS PASIRINKO NETEISINGĄ KRYPTĮ...



...NEKARTOKITE KLAIDŲ

WWW DIZAINO STUDIJA "KRYPTIS"

Vilnius, Savičiaus 13
tel. 222 136

http://www.kryptis.lt
e-mail: info@kryptis.lt


Įsijunk!
Sužinok
ir laimėk!
SEKMADIENIAIS 11.30 PENKTADIENIAIS 18.30
Pasimetėte?
Išsigandote?
Paskendote
informacijoje?